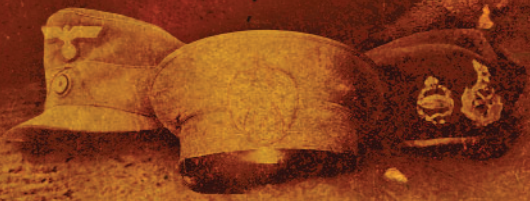
CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO



HANDBUCH

Stormregion

cdv

SICHERHEITSINFORMATION

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC-Spielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o.Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von PC-Spielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z.B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die PC-Spiele verwenden.

SUPPORT

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindungen setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Folgende Angaben brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber von 8 - 19 Uhr) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche Sprachversion des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des DVD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte/ bzw. 3D-Beschleunigungerkarte
- Größe des Video-RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen oder weitere spezielle Peripheriegeräte

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt Ausführen. Geben Sie in das leere Feld **DXDIAG** ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet.

Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen" speichern. Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakt:

- Unter **www.panzers.de** finden Sie im Support-Bereich unser Online-Formular
- Telefonisch Montag bis Freitag von 8 - 19 Uhr unter: 01805/299 266 (bundesweit 0,12 EUR/min.)

Bitte beachten Sie, dass wir keinen Support für die dem Spiel beiliegenden Editoren anbieten.
Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder -telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

Für Informationen und Updates:
WWW.PANZERS.DE

Einfach Online registrieren:
----- www.cdv.de/register -----

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION UND SYSTEM-ANFORDERUNGEN 4
Systemanforderungen 4
Mindestanforderungen 4
Empfohlen 4

EINFÜHRUNG 5

HELDEN 8
Dario De Angelis 8
Sergio De Angelis 9
Hans von Gröbel 9
Jeffrey S. Wilson 10
James Barnes 11
Farvan "Vuk" Pondurovic . .12
Aleksander Efremovich Vladimirov 13

SPIELÜBERSICHT 14
Hauptmenü 14
Profil 14
Einzelspieler 15
Kampagnen 15
Weiter 15
Laden 16
Gefecht 16
Szenario 17
Bestenliste 17
Mehrspieler 18
LAN 18
Spieleinstellungen 19
Direct-IP 19
Gamespy 20
Tutorial 20
Optionen 21
Spieloptionen 21
Grafikoptionen 22
Soundoptionen 22
Steuerung 23
Credits 23
Beenden 23
Das Spiel 24
Grundlagen 24
Farbkennungen 24
Positionsanzeiger 25
Steuerung 25
Kamerasteuerung 25
Tastatursteuerung 26

BENUTZEROBERFLÄCHE . .27
Informationszentrum 27
Minikarte 28
Befehlszentrum 28
Obere Leiste 29

AUSRÜSTUNG 30

EINHEITEN 31
Liste der Abkürzungen 31
Einheiten der Achsenmächte 32
Italien 32
Deutschland 34
Alliierte Einheiten 46
Großbritannien 46
USA 54
Sowjetunion/ Partisanen 58

CREDITS 66

INDEX 67

EINHEITENINDEX 68

LIZENZVERTRAG 70

INSTALLATION UND SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um ***Codename: Panzers Phase 2*** auf Ihrem Computer zu installieren, legen Sie die Spiel-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Die Installation beginnt automatisch. Sollte die Installation nicht automatisch beginnen, wenn Sie die Spiel-DVD eingelegt haben, befolgen Sie die folgenden Schritte:

1. Klicken Sie auf **"Start"** in der Taskleiste und dann auf **Ausführen.**
2. Geben Sie **D:\Setup.exe** ein (Wenn Ihr DVD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Buchstaben als D bezeichnet wird, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein).
3. Klicken Sie auf **OK.**

Folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm, um Codename: Panzers Phase 2 zu installieren.

Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie GameSpy installieren möchten, um Mehrspieler-Spiele im Internet spielen zu können. Klicken Sie auf "Ja", um GameSpy auf Ihrem Computer zu installieren, und folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm.

Wichtig: Codename: Panzers Phase 2 ist ein eigenständiges Produkt. Phase 1 muss nicht auf Ihrem Computer installiert sein, damit Sie dieses Spiel installieren und spielen können.

Wenn Sie Codename: Panzers Phase 2 zum ersten Mal spielen, werden Sie gebeten, den **Online-Key** einzugeben, der sich auf der Rückseite des Handbuches befindet. Achten Sie darauf, dass Sie diesen **Online-Key** eingeben und nicht den Starforce-Key! Sollte der Starforce-Kopierschutz Sie auffordern, einen Key einzugeben, so liegt dies daran, dass er die DVD in Ihrem DVD-ROM-Laufwerk nicht erkennen konnte.

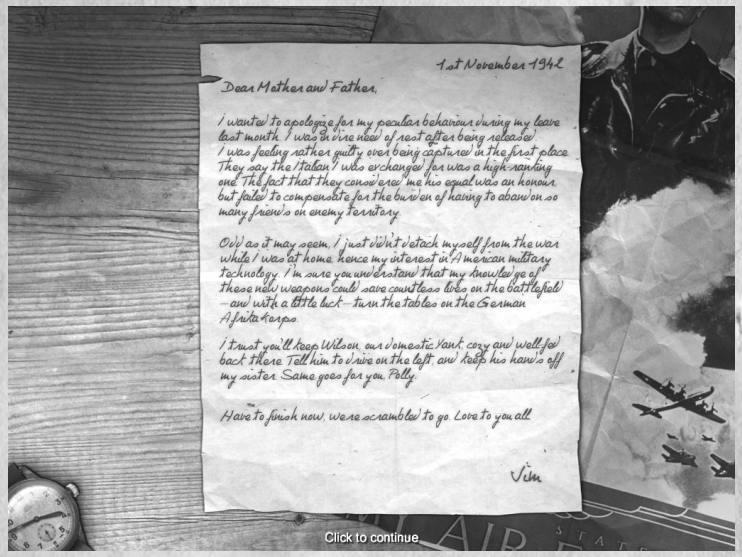
Entscheiden Sie in diesem Fall auf Abbrechen und beginnen Sie die Installation noch einmal, wenn möglich mit einem anderen DVD-ROM-Laufwerk.

Systemvoraussetzungen

Mindestanforderungen		**Empfohlen**	
Prozessor:	AMD Athlon™ 1 GHz oder Intel Pentium® III 1 GHz	Prozessor:	AMD Athlon™ 1,8 GHz oder Intel Pentium® IV 1,8 GHz
Hauptspeicher:	256 MB RAM	Hauptspeicher:	512 MB RAM
Grafikkarte:	DirectX kompatibel mit 64 MB RAM und Hardware T&L	Grafikkarte:	DirectX kompatibel mit 128 MB RAM und Hardware T&L
Soundkarte:	DirectX kompatibel	Soundkarte:	DirectX kompatibel
DVD-ROM:	1-fach oder schneller	DVD-ROM:	4-fach oder schneller
Betriebssystem:	Windows® 2000/XP	Betriebssystem:	Windows® 2000/XP
Festplattenspeicher:	3,5 GB frei	Festplattenspeicher:	3,5 GB frei
DirectX:	DirectX 9.0c (auf der DVD enthalten)	DirectX:	DirectX 9.0c (auf der DVD enthalten)

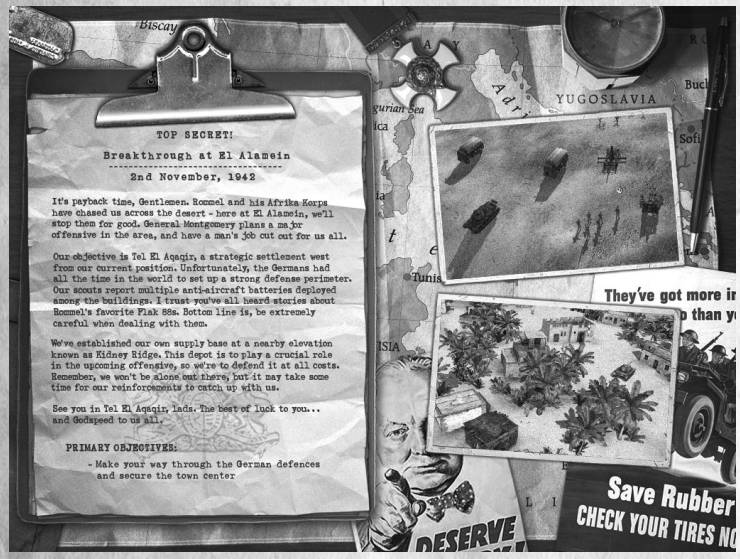
EINFÜHRUNG

Codename: Panzers Phase 2 ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das im Zweiten Weltkrieg spielt. Es besteht wie sein Vorgänger Codename: Panzers Phase 1 aus drei Kapiteln, die die Ereignisse jeweils aus unterschiedlicher Sicht zeigen. So gibt es die Kampagne der Achsenmächte (Italien/Deutschland), der Alliierten (England/USA) und der Partisanen (Jugoslawien). Die einzelnen Kampagnen sind in verschiedene Missionen unterteilt und enthalten verschiedene Helden, die teils neu und teils schon aus Codename: Panzers Phase 1 bekannt sind.
Einzelheiten zu den Beschreibungen der Helden finden sich auf den Seiten 8-13.


1st November 1942
Dear Mother an' Father,
I wanted to apologize for my peculiar behaviour during my leave last month. I was in a nine kind of post after being released. I was feeling rather guilty ever being captured in the first place. They say the Italian who exchanged for was a high ranking one. The fact that they consider me his equal was an honour, but failed to compensate for the burden of having to abandon so many friends on enemy territory.
Odd as it may seem, I just didn't detach myself from the war while I was at home, hence my interest in American military technology. I'm sure you understand that my knowledge of these new weapons could save countless lives on the battlefield — and with a little luck — turn the tables on the German Afrika Korps.
I trust you'll keep Wilson, our domestic, kept cosy an' well fed back there. Tell him to drive on the left, an' keep his hands off my sister. Same goes for you, Polly.
Have to finish now, we're scrambled to go. Love to you all.
Jim
Click to continue

Die **Kampagne der Achsenmächte** basiert auf Einsätzen italienischer und deutscher Streitkräfte in Nordafrika im Zeitraum von 1940 bis 1943. Sie beginnt unmittelbar vor der britischen Gegenoffensive bei Sidi Rezegh und begleitet die Helden der Achsenmächte auf ihrem Weg nach Kairo über Mersa Brega, den Halfaya-Pass und den Gazala-"Kessel", dem erbittertsten Kampf, der je auf afrikanischem Boden ausgetragen wurde. Sie endet mit der ersten Schlacht um El Alamein bei Tel el Eisa, dem weitesten Punkt, bis zu dem die Achsenmächte in Ägypten vorgedrungen sind.

Die **Kampagne der Alliierten** beginnt mit dem dramatischen Szenario der britischen Streitkräfte an der "Kidney Ridge" im November 1942. Sie enthält Schlüsselereignisse wie die Befreiung von Tobruk, die Schlacht am Kasserine-Pass und die Invasion Siziliens und folgt den britischen und amerikanischen Helden über das italienische Festland zum Volturno und nach Monte Casino, der letzten großen Hürde zwischen den Alliierten und Nazi-Deutschland.


TOP SECRET!
Breakthrough at El Alamein
2nd November, 1942
It's payback time, Gentlemen. Rommel and his Afrika Korps have chased us across the desert - here at El Alamein, we'll stop them for good. General Montgomery plans a major offensive in the area, and have a man's job cut out for us all.
Our objective is Tel El Aqaqir, a strategic settlement west from our current position. Unfortunately, the Germans had all the time in the world to set up a strong defense perimeter. Our scouts report multiple anti-aircraft batteries deployed among the buildings. I trust you've all heard stories about Rommel's favorite Flak 88s. Bottom line is, be extremely careful when dealing with them.
We've established our own supply base at a nearby elevation known as Kidney Ridge. This depot is to play a crucial role in the upcoming offensive, so we're to defend it at all costs. Remember, we won't be alone out there, but it may take some time for our reinforcements to catch up with us.
See you in Tel El Aqaqir, lads. The best of luck to you... and Godspeed to us all!
PRIMARY OBJECTIVES:
- Make your way through the German defences and secure the town center
YUGOSLAVIA
Tunis
Save Rubber
CHECK YOUR TIRES NO

Die **Kampagne der Partisanen** nimmt die Erzählung nach dem Fall Mussolinis wieder auf. Nach dem Waffenstillstand mit den Alliierten und dem Abzug italienischer Truppen aus Jugoslawien beginnen die dortigen Widerstandskämpfer eine Befreiungsoffensive, die den Partisanenhelden vom Dinarischen Gebirge und dem Versteck des Generals Tito nach Belgrad und bis zum Isonzo an der westlichen Landesgrenze führt, wo die letzte Schlacht gegen die fliehenden Invasoren ausgefochten wird.

Jede Mission enthält historische und persönliche Ereignisse sowie mehrere Ziele, die zu erreichen sind, um zur nächsten Mission zu gelangen. Darüber hinaus gibt es zusätzliche (optionale) Ziele, durch die der Spieler Erfahrung und Prestigepunkte gewinnen kann. Die Geländekarten und Truppenpositionen in den Einzelspieler-Kampagnen basieren auf historischem Material. Die Mehrspieler-Karten sind dem jeweiligen Zweck entsprechend angefertigt und enthalten besondere Elemente, um eine andere, auf jeden Fall aber ebenso spannende Spielerfahrung zu gewähren.

Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des Kommandeurs einer kleinen militärischen Einheit. Ihre Aufgabe ist es, alle Missionen erfolgreich zu erfüllen und die drei Kampagnen zu Ende zu führen. Zu Ihrer Einheit gehören Infanterie, Artillerie, Panzer und Nachschubeinheiten.

Sie können ebenfalls Luftaufklärung, Langstreckenartillerie, taktische Luftangriffe und strategische Bombenangriffe anfordern.

Am Anfang jeder Mission werden Ihnen jeweils bestimmte Missionsziele genannt. Zu den offensiven Operationen gehören im Allgemeinen Angriffe auf feindliche Positionen, das Einnehmen strategischer Standorte (Städte, Brücken und Bahnhöfe), die Niederwerfung feindlicher Streitkräfte und die Einnahme ihrer Basen. Zu den defensiven Operationen gehört das Halten befestigter Positionen, die von überlegenen feindlichen Truppen angegriffen werden. Sie können an jede Kampfeinheit, die unter Ihrem Befehl steht, gesonderte Befehle ausgeben oder mehrere Kampfeinheiten vereinigen und sie als Gruppe kommandieren. Eine Mission gilt als erfüllt, wenn alle einzelnen Ziele der Mission erfüllt sind. Wenn alle Ihre Streitkräfte geschlagen sind oder es Ihnen nicht gelungen ist, alle für die Kampagne notwendigen Missionen zu erfüllen, ist die Mission gescheitert.

KAMPAGNE DER ACHSENMÄCHTE (ITALIEN/DEUTSCHLAND)

Dario de Angelis

Dario wurde am 7. Januar 1913 geboren. Er ist der jüngste Sohn des Visconte Gaetano de Angelis, eines Infanteriegenerals, der am 24. Oktober 1917 in der Schlacht um Caporetto im Nahkampf mit österreichisch-ungarischen Truppen gefallen ist.

Seine Mutter zog ihn auf dem herrschaftlichen Gut der Familie in der Toskana groß. Seine Kindheit war geprägt von Trauer und dem Druck, großen Erwartungen standhalten zu müssen. Er trat in die Fußstapfen seines Vaters und seines älteren Bruders Sergio und bewarb sich bei der Elitemilitärschule Scuola di Applicazione Militare in Turin. 1930 wurde er in die Königliche Armee Italiens aufgenommen.

Trotz seiner Unbeholfenheit und seines fragwürdigen Stammbaums (sein Großvater väterlicherseits, ein Industriemagnat, hatte sich den Adelstitel und das Gut in der Toskana in den 1870er Jahren erkauft) hatte Dario Schlag bei den Frauen. Und so gewann er auch Gefallen am Erobern - ein Nervenkitzel, der ihn bald schon süchtig machte.

Wie Millionen anderer Italiener, bei denen Krieg und Wirtschaftskrise tiefe Narben hinterlassen hatten, war Dario fasziniert von Mussolinis Idee eines neuen Risorgimento. Als er zusehen musste, wie seine Heimat von ihren Verbündeten verlassen und um die Früchte des Sieges gebracht wurde, verwandelte sich sein Entschluss, Italien seinen Stolz zurückzugeben, in Besessenheit. Verführt vom Traum des Duce von einem Neuen Römischen Reich, machte er sich zu seinem persönlichen Kreuzzug bereit, um Ruhm und Anerkennung zu erlangen ... und an einer noch ahnungslosen Welt Rache für seinen Vater zu nehmen.

Seine ersten Schlachterfahrungen sammelte er im spanischen Bürgerkrieg. Im August 1937 wurde er mit dem italienischen Expeditionskorps nach Aragonien gesandt und zerstörte mehrere republikanische Tanketten in der Gegend um Tortosa. Sein unerschrockenes Vorgehen beeindruckte den deutschen Verbindungsoffizier Hans von Gröbel, der Dario in die Doktrin des "Blitzkriegs" einwies und ihm die dazu benötigten Panzer der neuen Generation vorführte.

Gegensätze ziehen sich an, und so entstand eine Kameradschaft zwischen den beiden jungen Offizieren, die über die Betrachtung von Panzerentwürfen hinausging. Wer sie kennt, wird zustimmen, dass Hans für Dario eine Art bester Freund geworden ist. Eine ganz andere Sache ist Darios Vorliebe für alles, was deutsch ist. Er sieht das Dritte Reich als das Heilige Römische Reich an, das als Antwort auf Italiens Stoßgebete nach einem starken, edlen Verbündeten auferstanden ist - als Beweis für Gottes Segen des Duce und seiner Außenpolitik.

Im August 1940, 26 Monate nach seiner zögerlichen Heimkehr aus Spanien, scheint der Traum des Aspirante Dario de Angelis wahr zu werden. Er wird der mobilen Infanterie der 10. Armee von Marschall Graziani zugeteilt und soll mit seinem Bruder Sergio an der Invasion des britisch besetzten Nordafrika teilnehmen. Dario ist bereit, bis an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit zu gehen, und beschließt, der erste italienische Soldat zu sein, der in Kairo einzieht. Diese Tat würde ihn zum Helden machen und ihn auf ewig in die Familientradition einschreiben.

Sergio de Angelis

Sergio wurde am 22. April 1906 geboren. Er ist der älteste Sohn des Visconte Gaetano de Angelis und der ältere Bruder von Dario.

Er hatte das Glück, einen echten Vater gehabt zu haben und nicht nur eine schmerzliche Erinnerung daran, denn er war schon fast elf Jahre alt, als der Visconte Gaetano de Angelis sein Leben in der Schlacht um Caporetto ließ. Dessen Liebe und Wissen hinterließen einen starken Eindruck bei Sergio, einem aufgeweckten, exzentrischen Kind, das sich zu einem standfesten, gerissenen jungen Mann mit einem natürlichen Hang zu Taktiererei und Diplomatie entwickelte.

Trotz seiner erstklassigen Resultate auf der Militärakademie und seiner unzweifelhaften Tapferkeit ist er nicht der makellose Soldat, für den Dario ihn hält. Er ist der geborene Einzelgänger, der immer wieder seine Haut zu retten weiß, doch ist er zu gebildet, um ein kaltblütiger Killer zu sein, und zu mitfühlend, um andere Menschen ohne Weiteres in den Tod zu schicken. Zudem fehlt es ihm am nötigen Ehrgeiz, um es zum Stabsoffizier zu bringen. Ob seiner Skepsis gegenüber dem Faschismus im Allgemeinen und Mussolini im Besonderen hat Sergio gut daran getan, sich in der Anfangsphase seiner Karriere von Rom möglichst fern zu halten. Seine Feuertaufe bestand er bei der Verteidigung einer libyschen Garnison gegen einen Tubu-Stoßtrupp. Danach zeichnete er sich bei Schlachten in Abessinien und Eritrea aus, reiste durch den gesamten Nahen Osten und lernte über ein Dutzend Sprachen - und so wurde er von Marschall Pietro Badoglio, einem Freund und Kameraden des Generals de Angelis, zum Nachrichtendienst zugeteilt. Sergio zählt seinen Bruder Dario trotz dessen bedingungslosen Glaubens an den Faschismus noch immer zur Famiglia und unternimmt keine Versuche, seine verstaubten Vorstellungen von Heroismus und Patriotismus zu beeinflussen. Ihm Zweifel über sich selbst oder über Italiens Zukunft einzugeben würde ihn nur dazu zwingen, ein anderes Vorbild zu wählen. Das wäre dann wo möglich der Duce persönlich, und Sergio behagt die Idee natürlich gar nicht, seinen Bruder an einen skrupellosen Bastard wie Mussolini zu verlieren.

Im August 1940 erscheint Primo Capitano Sergio de Angelis die bevorstehende Invasion der Achsenmächte in Nordafrika als die letzte Hoffnung auf Erlösung für seinen kleinen Bruder. Wenn Dario erlebt, wie sein Traum unter der grausigen Realität des Krieges zerbirst, wird er vielleicht erkennen, dass er den falschen Weg gewählt hat - und dann wird Sergio für ihn da sein und ihn auffangen.

Hans von Gröbel

Hans wurde am 10. Mai 1910 in Bergheim im Elsass als der zukünftige Freiherr von Colmar geboren. Sein Leben als Jugendlicher war ein Muster an Ruhe und Behaglichkeit. Bis zu dem verheerenden Sommer im Jahre 1914, als die Familie beschloss, ihr elsässisches Gut zu verlassen (das dem Rittmeister Helmut von Gröbel-Königsegg im Deutsch-Französischen Krieg von 1870/71 für seine Verdienste zugesprochen worden war) und in eine relativ sichere Gegend im tieferen Teil Deutschlands zu ziehen.

Nachdem die von Gröbels mit den ersten Paukenschlägen des Ersten Weltkriegs all ihre Habe verloren hatten, lebten sie die folgenden Jahre in ziemlicher Armut bei ihren Verwandten in Leipzig. Hans wuchs auf in der Trauer um das verlorene Paradies und das Leben, das sie hätten führen können. Dieser Situation wollte er so schnell wie möglich entrinnen, denn auf Trümmern zu speisen entsprach nicht seiner Vorstellung vom Leben - und davon, wie die Wunden des Vaterlands zu heilen seien. Das Einzige, was ihm von seiner Kindheit blieb, waren Träume und ein unstillbarer Hunger nach Respekt und Sicherheit. Und so ging er dorthin, wo ihm beides geboten wurde: Er folgte dem Vorbild seines Vaters und Großvaters und meldete sich 1925 freiwillig zum Militärdienst.

Da die Reichswehr zu dieser Zeit auf 100.000 Mann begrenzt war, musste sie neue Mittel und Wege finden, um größere Kampfkraft zu erlangen. So war Hans einer der ersten, die ein sogenanntes mobiles Training erhielten, in dem motorisierte Infanterie, Artillerie und Flugzeuge kombiniert wurden - ein neues Konzept, das schließlich zu der erschreckend wirkungsvollen Blitzkrieg-Taktik weiterentwickelt wurde.

Obwohl Hans 1930 offiziell zur Kraftfahrzeugeinheit des Weimarer Freikorps gehörte, führten ihn inoffizielle Aufträge weit über die Grenzen seines Vaterlandes hinaus. So weisen seine Ausweispapiere einen viermonatigen Aufenthalt in der Sowjetunion (wo er die meiste Zeit auf dem Versuchsgelände der streng geheimen Panzerschule von Kukutino verbrachte) sowie zwischen 1935 und 1938 drei Reisen nach Spanien aus. Nach der Kapitulation Frankreichs im Jahre 1940 wurde er zum Leutnant ernannt. Jetzt setzte er alles daran, der Panzergruppe Afrika zugeteilt zu werden, um an der Seite seines italienischen Kameraden, dem tapferen, wenngleich auch ein wenig übereifrigen Dario de Angelis, zu kämpfen.

KAMPAGNE DER ALLIIERTEN (ENGLAND/USA)

Jeffrey S. Wilson alias "the Buck"

Geboren am 5. Mai 1911 in West Memphis, Tennessee. Jeff ist der vierte Sohn von Emmeline von Zandt und Horace Ezekiel Wilson, einem ehemaligen Militärgeistlichen der 11. US-Kavallerie in Moab und ausgezeichneten Veteran des Spanisch-Amerikanischen Kriegs von 1898. Es ist interessant zu wissen, dass sein zweiter Name, Solomon, im frühen Alter von fünf Jahren in Samuel geändert wurde, was heute seltsam erscheinen mag, im Jahre 1916 jedoch für Millionen von Amerikanern völlig normal war. Während des öffentlichen Aufruhrs nach der Versenkung der SS Lusitania brachte man damit auf legale Weise zum Ausdruck, dass man auf der Seite Uncle Sams stand und gewillt war, gegen Deutschland in den Krieg zu ziehen.

Das Leben im ländlich geprägten Tennessee bestand nicht nur aus Spiel und Spaß, doch war es eine gute Schule. Jeff lernte, hart zu arbeiten und darüber hinaus Teamgeist und Verantwortungsbewusstsein an den Tag zu legen. Im Grunde erhielt er einen Schnellkurs in militärischer Führung, noch ehe er alt genug war, eine eigene Waffe zu besitzen.

Es gab Dinge, die er nie lernte. Doch wenn ihm etwas beigebracht wurde, übte er es so lange, bis er wirklich gut darin war. Seine Mutter, eine Lehrerin in der Boer Community School of Natal, gab sich größte Mühe, ihm die Grundlage für die Entwicklung einer soliden Persönlichkeit mit schneller Auffassungsgabe mit auf den Weg zu geben, darauf vertrauend, dass seine eigenen Vorlieben und Interessen ihr Übriges tun würden. Zu den vielen Einflüssen, die Jeff

prägten, zählten auch die Geschichten seines Großvaters väterlicherseits, Shelton Wilson, dem Prototypen des amerikanischen Abenteurers. Shelton wusste nur zu gut, dass ein Mann, der nur die Brauchtümer der Südstaaten kennt und lebt, nur ein halber Mann ist; und so erzählte er seinem Enkel von seiner gemischten Herkunft und wies ihm seinen Platz im großen Ganzen zu. Er bezeichnete ihn zugleich als Patrioten Tennessees und Bürger der Vereinigten Staaten. Er machte ihm den Unterschied zwischen Rohlingen und Gentlemen deutlich und erzog ihn entsprechend der Etikette des Landes. Seine Vorträge zur Weltpolitik waren für den Jungen besonders reizvoll, da sie revolutionärerweise an sonntäglichen Matineen und unter Zuhilfenahme von Comics von Alex Raymond abgehalten wurden.

Großvater Shelton verstarb noch vor der Machtübernahme der Nazis, aber seine Anstrengungen waren nicht vergebens. Wie auch immer andere Hitler bezeichnen würden: Jeff sah in ihm nur einen neuen Kaiser Ming, der sich einen falschen Schnurrbart angeklebt hatte, einen Schurken, bei dessen Anblick es einen schauert und man das Gewehr ergreifen will - selbst wenn man noch nie eines besessen hat. Jeff bemühte sich, seinen Abscheu im Zaum zu halten, sah regelmäßig die Nachrichten, überdachte seine Verpflichtungen und machte den ersten Schritt einer langen Reise, indem er sich freiwillig bei der Bürgerwehr von Tennessee meldete, was damals der schnellste Weg war, um militärisches Grundtraining zu erhalten.

Im Sommer 1940 betrat Jeffrey S. Wilson - zwei seiner drei Brüder waren bereits in der Navy - mit ein paar Cents in der Tasche und eine Havanna seines Vaters fest in den Mundwinkel geklemmt, das Rekrutierungsbüro der US Army in Nashville, welches er kurz darauf als Soldat des 752. Panzerbataillons, einer von mehreren motorisierten Einheiten, die eine noch unbestimmte Stellung in Übersee einnehmen sollten, wieder verließ. Als dieses Bataillon offiziell dem 2. US-Korps angegliedert wurde, war Jeffrey bereits Gunnery Sergeant. Er studiert Nordafrikakarten mit den prüfenden Augen seiner Mutter, zieht gleich seinem Vater an einer feinen Havanna und träumt den wunderlichen Traum von einem Afrika, das es außerhalb der Sonntagsmatineen und Opa Sheltons Anekdoten nie gegeben hat - ein Afrika, in dem Weißmüller sich als Tarzan durch die Wälder hangelt und Maureen O'Haras Beine die Augen entzücken.

James Barnes alias "der Gentleman"

Jim wurde am 8. Januar 1908 in Guilford geboren und genoss alle Vorteile eines Einzelkindes einer gutsituierten englischen Familie. Als er gerade anfing, der Situation überdrüssig zu werden, kam seine Schwester Pollyanna zur Welt.

Im Vergleich zum Rest der Welt war England ein angenehmes Zuhause. Noch herrschte es über alle Unruhen hinweg, doch steckte hinter dem königlichen Glanz ein Reich, das im Ersten Weltkrieg mehr verloren, als durch den Sieg gewonnen hatte. Den Jims und Pollys des Landes wurde zugelächelt, doch die Wirklichkeit barg eine ganze Nation von Waisen, Witwen und Krüppeln, denen es einzig ums Überleben ging. England war in kollektiver Trauer ... und niemand wusste, ob es sich jemals wieder daraus würde befreien können.

Die allgemeine Antikriegshaltung in der Bevölkerung zwang die britische Regierung dazu, in internationalen Angelegenheiten eine defensive Haltung einzunehmen. Die Unterstützung der britischen Streitkräfte durch die Bevölkerung nahm stark ab. Die Soldatenkarriere, die einst hoch geachtet und heiß begehrt war, verlor die Anziehungskraft ihres Belle Epoque-Images.

Man sah in ihr lediglich einen von vielen dreckigen Jobs, die wohl oder übel gemacht werden mussten. In einer Gesellschaft, die Hitler per Handschlag zu zähmen suchte und dies selbst noch für die richtige Strategie hielt, als dieser schon durch Europa wütete, war der Militärdienst so begehrt wie die Aussicht darauf, in Kalkutta tollwütige Affen mit den eigenen Zähnen zu bändigen. Eine solche antimilitaristische Haltung konnte nur Bestand haben, solange man Alternativen hatte. Jim Barnes hingegen hatte keine.

Nachdem seine Familie in der Wall Street-Panik von 1929 ihr Vermögen verloren hatte, war Sandhurst die einzige Möglichkeit, die Zukunft der Familie zu gewährleisten. Jim kratzte alle Ersparnisse seines Vaters für das College zusammen, was gerade für die Aufnahme ausreichte. Die meiste Zeit seiner Jugend verbrachte er in Sandhurst. Doch reiste er wegen einer kurzen, leidenschaftlichen Affäre mit der Tochter eines österreichischen Diplomaten vorzeitig ab. In der Viktorianischen Zeit wäre seine Karriere damit beendet gewesen. Doch da man in den 30er Jahren war, kam er mit einem lakonischen Brief des Direktors inklusive Suspendierung sowie mit einigen Beschimpfungen seiner Collegefreunde davon. Seine Familie machte ihm nie einen Vorwurf, und er sich selbst sicher ebenso wenig - bis zum September 1939. Da seine Chancen, unter diesen Umständen noch Offizier zu werden, gleich Null waren, wurde James Barnes in den einfachen Dienst berufen und mit Tausenden Freiwilligen nach Kairo verfrachtet, um Ägypten vor der bevorstehenden Invasion der Achsenmächte zu bewahren.

Seine ehemaligen Freunde vom College versuchen, ihre Vorgesetzten davon zu überzeugen, dass Jims Führungsfähigkeiten besser genutzt werden könnten, doch sind Traditionen und Vorurteile schwer zu durchbrechen. Derweil gibt Soldat Barnes sein Bestes für König und Vaterland. Wer ihn kennt, braucht keine Streifen oder Abzeichen, um seine Autorität anzuerkennen.

KAMPAGNE DER PARTISANEN (JUGOSLAWIEN)

Farvan "Vuk" Pondurovic alias Wolf

Farvan ist im Februar 1915 der ungewöhnlichen Beziehung eines bosnischen Ashkali (Kohleherstellers) und einer kräftigen Dame aus einem serbischen Wanderzirkus entsprungen. Er wurde im ländlich geprägten Montenegro von entfernten Verwandten seiner Mutter großgezogen und konnte bereits im Alter von 12 Jahren exzellent mit Messern, Äxten und Karabinern umgehen. Seine Kindheit war gekennzeichnet von Wildereien und Plündereien, was ihn ausgezeichnet auf das Überleben in wilder Umgebung vorbereitete: Sein hochgelobter animalischer Instinkt hat ihn und andere schon oftmals aus brenzligen Kriegssituationen gerettet.

Während seines Studiums an der Belgrader Universität trat Farvan 1933 der Kommunistischen Partei Jugoslawiens bei. Wegen gesetzeswidriger politischer Aktivitäten wurde er 1935 ausgeschlossen und saß sogar kurzzeitig im Gefängnis. Seine Rache an denen, die ihn hintergangen hatten, folgte umgehend. Er war an einem Gemetzel an fünf Polizeiinformanten beteiligt und wurde so über Nacht zum meistgesuchten Verbrecher des Landes. Für den kommunistischen Untergrund allerdings war er damit zu einem brauchbaren und verlässlichen "Freischärler" geworden. Farvan brauchte lange, um seine Genossen von seiner Einsatzkraft zu überzeugen. Schließlich wurde er der Sicherheitsabteilung des Zentralkomitees zugeteilt und angehalten, seinen ideologischen und

professionellen Horizont zu erweitern. Dazu gehörten sechs Monate militärisches Training und Geheimoperationen in der Sowjetunion, was ihm den Rang eines Stabsoffiziers einbrachte. Am 27. März 1941 wurden in einem Militärputsch die pro-nazistischen Elemente aus der königlichen Regierung Jugoslawiens entfernt und ein neues, den Alliierten nahestehendes Kabinett gebildet. Zehn Tage später drangen die Deutschen ins Land ein und zwangen Regierung und Königsfamilie ins Exil.

Im April 1941 wurde Farvan nach Banja Luka geschickt, um den Widerstand neu zu formieren und Angriffe auf die feindlichen Versorgungsdepots zu unternehmen. Die Deutschen, wütend über ihre Verluste, begannen eine großangelegte Operation gegen die Partisanen in dieser Gegend. Ein Reservekommando, das Hans von Gröbel von der 6. Panzerarmee eher widerwillig leitete, versetzte den Partisanen mit der Gefangennahme ihres Anführers einen herben Schlag. Doch gelang es nicht, ihn der Gestapo zu übergeben, denn auf dem Rückweg ins besetzte Belgrad wurde die deutsche Kolonne von Drazha Mihailovic und seinen Chetniks überfallen. Der Wagen, auf dem sich Wolf befand, wurde mehrmals getroffen, rutschte in den Straßengraben ... und explodierte nur Sekunden bevor Wolf mit seinem Messer die Plane aufschlitzen und fliehen konnte.

Er durchquerte über hundert Kilometer feindliches Gebiet ohne Waffen und Proviant und erreichte am Ende der Woche Crna Gora, wo er das Kommando der dortigen Partisanengruppen übernahm. Seitdem kämpft er unermüdlich gegen die Eindringlinge seines Heimatlandes.

Aleksander Efremovich Vladimirov

Aleksander wurde am 28. Dezember 1921 in der Nähe von Dmitrovo in der Ukraine in eine große Bauernfamilie geboren. Er wuchs quasi als Musterbeispiel eines gutmütigen, hart arbeitenden Sowjetbürgers auf. Als Kind träumte er davon, später einmal in der Kolkhoz Trecker zu fahren. In der Grundschule war er gut im Kombinieren, liebäugelte kurze Zeit mit dem Schachspiel und hatte außerordentliches fußballerisches Talent. Mit 17 überlegte er ernsthaft, die Schule zu verlassen und zu Dynamo Kiew zu gehen ... doch dann entschied er sich anders und ging stattdessen an die Universität nach Moskau.

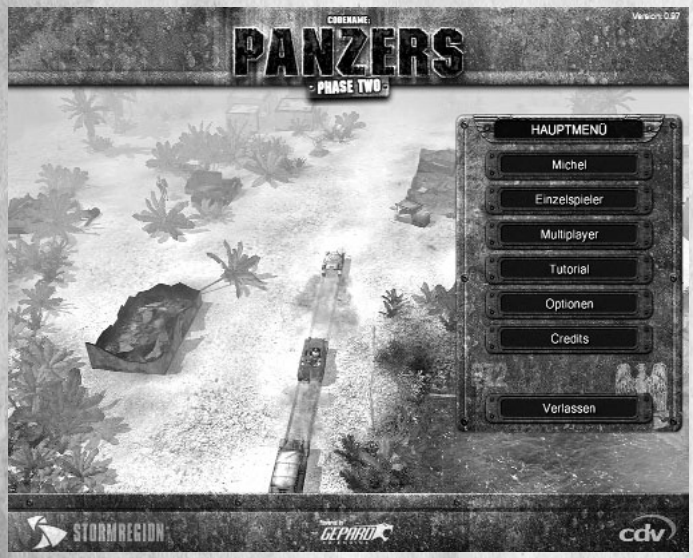
Er studierte Landwirtschaft und ging am 22. Juni 1941 als einer der ersten Freiwilligen zur Roten Armee. Nach den blutigen Tumulten der deutschen Invasion hing er rasch das Studium und die Hoffnung auf ein Landwirtschaftsdiplom an den Nagel, um als einfacher, standhafter Bauer gegen die deutschen Invasoren zu kämpfen.

Aleksander kämpfte - und setzte sich durch. Not und Kummer konnten seinen Willen nicht brechen, und so wurde er zu einem echten Frontovik, einem Mann, der denen, die er in die Schlacht führt, Inspiration und Leitfigur zugleich ist. Nachdem er die Deutschen bei Moskau und Stalingrad geschlagen hatte, drängte er sie bis an die Grenze und aus seinem Vaterland hinaus. Mit seiner sprichwörtlichen Tatkraft verfolgt er sie weiter über den Balkan - wenn auch der Weg über Belgrad vielleicht nicht der kürzeste sein mag, der nach Berlin führt ... Allerdings hatte Moskau ihm bereits die Genehmigung erteilt, einen kleinen Umweg zu nehmen. Es wird nicht leicht sein gegen die vielen Deutschen, aber Aleksander freut sich auf seine Mission: Wenn es um die Vernichtung von Ungeziefer geht, strebt der Landwirt in ihm nach hundertprozentiger Ausbeute.

HAUPTMENÜ

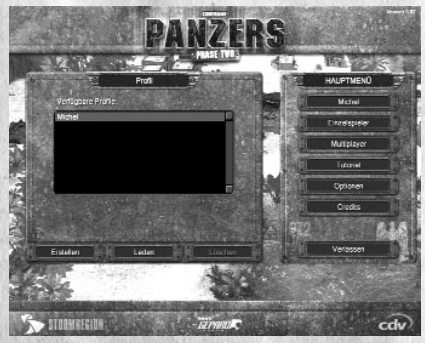
Nach dem Einleitungsfilm erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm. Dort werden Sie gebeten, ein Profil zu erstellen. Dies ist wichtig, da die Profile wichtige Informationen zu Ihrem individuellen Spiel enthalten. Erstellen Sie daher bitte ein Profil, bevor Sie fortfahren.

Sie können jederzeit in das Profilmenü gehen, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Feld Profil klicken, das sich oben rechts im Hauptmenü befindet.



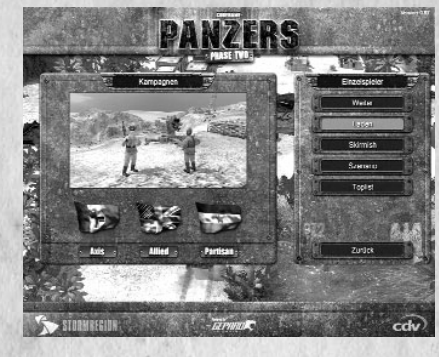
PROFIL (Der aktuelle Profilname wird hier eingeblendet)

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld Profil, um ins Profilmenü zu gelangen. Hier können Sie ein Profil aus einer Liste bestehender Profile auswählen, neue Profile erstellen oder alte Profile löschen. Bitte beachten Sie, dass mindestens ein Profil benötigt wird, damit das Spiel fehlerfrei läuft. Daher kann das letzte bestehende Profil nur gelöscht werden, wenn zuvor ein neues erstellt worden ist.



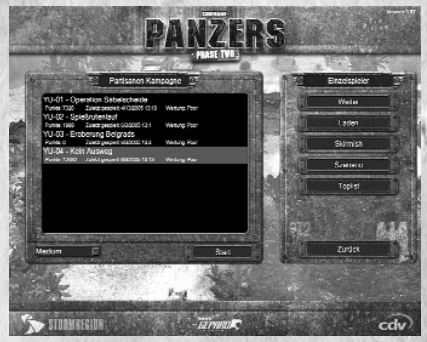
EINZELSPIELER

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld Einzelspieler, um ins Einzelspielermenü zu gelangen. Hier können Sie eine Kampagne starten oder fortsetzen, ein zuvor gespeichertes Spiel laden, ein Gefecht starten, ein Szenario laden, sich die Bestenliste ansehen oder wieder zum Hauptmenü zurückkehren.



KAMPAGNEN

In jeder Kampagne gibt es eine Reihe an Missionen, die mit der Hauptgeschichte verknüpft sind. Sie müssen jeweils die genannte Mission erfüllen, um zur nächsten zu gelangen. Wählen Sie die entsprechende Flagge unten im Fenster Kampagnenauswahl, um die Kampagne der Achsenmächte oder der Alliierten zu starten. Um die Chronologie der Ereignisse beizubehalten, raten wir Ihnen dringend, zuerst die Kampagne der Achsenmächte zu spielen. Aus demselben Grunde sollten Sie zunächst die Kampagnen der Achsenmächte und der Alliierten durchspielen, bevor Sie zur Kampagne der Partisanen übergehen.



WEITER

Hier können Sie die Kampagne des zuletzt gespeicherten Spiels fortsetzen.

LADEN

Hier können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.

GEFECHT

Im Gefechtsmodus spielen Sie gegen computergenerierte Feinde statt gegen echte Spieler. Verwenden Sie diesen Modus, um sich mit Codename: Panzers Phase 2 vertraut zu machen, bevor Sie mit den schwierigeren Missionen der Kampagnen beginnen oder sich im Mehrspielermodus per LAN oder GameSpy versuchen.

Sie können den Gefechtsmodus an Ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse anpassen. Sie können aus drei verschiedenen Spieltypen wählen. Sehen Sie sich die unterschiedlichen Typen an und wählen Sie dann das gewünschte Scrollfenster.

Teamspiel ist das Standardgefecht für Einzelspieler, in dem Sie jedoch auch Teams erstellen können. Herrschaft hat im Vergleich dazu komplexere Ziele und bietet Ihnen größere, härtere Schlachten sowie die Möglichkeit, während des Spiels Ihre Truppen zu verstärken. Die Einheiten werden in Fabriken in der Nähe der strategischen Positionen auf der Karte erstellt und schließen sich automatisch demjenigen Team an, das die jeweilige Produktionsstätte kontrolliert. Gefechtsspiele haben mehrere Optionen. So können Sie Ihr anfängliches Prestige hinauf- und hinabsetzen und damit die Anzahl erhältlicher Einheiten auf jeder Seite einstellen. Sie können auch die Härte und/oder Länge der Szenarien einstellen, indem Sie sie in die frühen/späten Kriegsphasen verlegen. Wenn Sie die frühe Kriegsphase wählen und das Standardprestige auf niedrig einstellen, sind nur Infanterie und leichte Panzer erhältlich. Dies ist zu empfehlen, wenn Sie lieber Gruppengefechte austragen als großangelegte Panzerschlachten. Wenn Sie möchten, dass von Beginn des Gefechts an schwere Panzer und andere schwere Waffen erhältlich sind, wählen Sie die späte Kriegsphase und stellen Sie das Prestige auf hoch ein.

Wenn Sie bereits Codename: Panzers Phase 1 kennen, wird Sie vor allem die neu hinzugekommene Option der Feineinstellung interessieren, mit der Sie Nachschub von außen aktivieren/deaktivieren können, indem Sie Gegenstände in dem entsprechenden Pop-Up-Fenster markieren/entfernen.

Wenn Sie fertig sind, gehen Sie auf Einstellungen sichern, um in den Vorbereitungsraum zu gelangen (siehe Abschnitt Mehrspieler) und Ihre eigene Armee zu erstellen.

SZENARIO

Hier können Sie individuelle Karten mit Ihren Freunden erstellen und teilen. Im Fenster links befindet sich eine Liste der erhältlichen Karten.

BESTENLISTE

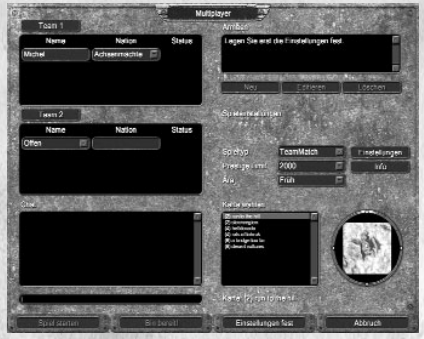
Hier können Sie Ihre Punkte aus den Kampagnen und Missionen veröffentlichen und sie mit den anderen Spielern vergleichen, die online sind. Diese Option benötigt GameSpy.

MEHRSPIELER

Eine wichtige Funktion in Codename: Panzers Phase 2 ist die Option, per Internet oder über ein lokales Netzwerk (LAN) gegen andere Spieler anzutreten. Um ein LAN-Spiel durchführen zu können, müssen Sie das TCP/IP-Netzwerkprotokoll installiert haben.

Codename: Panzers Phase 2 bietet Ihnen verschiedene Spieloptionen für Mehrspieler (Teamspiel, Herrschaft und Angriff), die wie im Abschnitt Einzelspieler angegeben modifiziert werden können. Mehrspielerkarten sind ausgerichtet für bis zu acht Spieler und/oder zwei Teams mit jeweils maximal vier Spielern.

In den Vorbereitungsraum gehen alle Spieler, die ein Spiel starten oder einem Spiel beitreten wollen. Sobald alle Teilnehmer ihre Armee erstellt haben und bereit sind zur Aufstellung, drücken sie auf das Feld "Fertig", um fortzufahren (siehe Abschnitt LAN). Zuvor können Sie jederzeit zwischen dem GameSpy-Anfangsraum und dem Vorbereitungsraum wechseln.



LAN

Wählen Sie LAN, wenn Sie Gastgeber eines neuen Spiels sein oder einem bestehenden Spiel in einem lokalen Netzwerk beitreten möchten. Im Hauptfenster sind die jeweils laufenden Spiele angezeigt. Um einem bereits bestehenden Spiel beizutreten, wählen Sie es aus der Liste aus und klicken Sie auf das Feld "Beitreten". Um ein neues Spiel zu starten, gehen Sie auf das Feld "Spiel erstellen" und geben Sie einen Namen für Ihr Spiel ein.

Spieleinstellungen

Spieltyp

Teamspiel: Gehen Sie in die Schlacht gegen sieben andere computergenerierte und/oder echte Spieler. Vertrauen Sie allein auf Ihre selbst ausgewählten Soldaten. Sie können nur mit dem Material und den Einheiten kämpfen, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung gestellt werden, da es keinen Nachschub gibt.

Herrschaft: Gehen Sie in die Schlacht gegen sieben andere computergenerierte und/oder echte Spieler. Erobern und sichern Sie das Infanterielager mit der Fahrzeugfabrik, die das Rückgrat Ihrer Streitkräfte bildet und Ihnen neue Einheiten liefert, wenn Ihre eigenen gefangen genommen worden sind. Mit der Radarstation können Sie Luftangriffe durchführen und Aufklärer über das Schlachtfeld schicken.

Missionsmodus: Erfüllen Sie verschiedene Missionsziele auf mehreren Karten gegen bis zu sieben andere Spieler. In diesem Modus können Sie nicht gegen computergenerierte Spieler antreten.

Prestigelimit: Setzen Sie das Prestigelimit auf 1.500, 2.000 oder 2.500.
Je höher das Prestigelimit, desto mehr Einheiten können die Spieler kaufen.

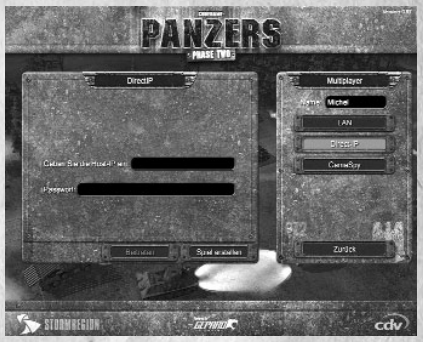
Kriegsphase: Wählen Sie zwischen früher und später Kriegsphase. In der frühen Kriegsphase verfügen Sie nicht über das volle Spektrum an Einheiten, das Ihnen in der späten Kriegsphase zur Verfügung steht.

Einstellungen: Hier können Sie Extras wie beispielsweise Luftunterstützung für die Online-Spiele auswählen.

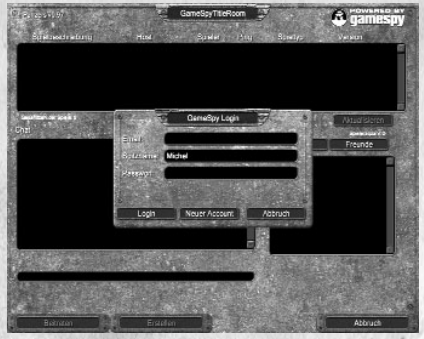
Information/Karte: Wenn Sie auf dieses Feld klicken, können Sie sich die Missionskarte oder die Beschreibung der Mission ansehen.

DIRECT-IP

Wählen Sie diese Option, wenn Sie einem Spiel per Internet oder LAN beitreten möchten. Geben Sie die IP-Adresse des Hostcomputers ein. Sie können auch selbst, wie oben beschrieben, ein Spiel erstellen.



GAMESPY



Sie können Codename: Panzers Phase 2 auch im Internet über den GameSpy-Master-Server spielen. Wenn Sie den GameSpy-Modus wählen, wird das Spiel mit dem GameSpy-Master-Server verbunden. Geben Sie Ihren Benutzernamen ein, bevor Sie sich mit dem Server verbinden lassen. Wenn die Verbindung besteht und die Liste des Master-Servers bereit ist, gelangen Sie in den Anfangsraum.

In der Mitte des Bildschirms wird eine Liste der laufenden Spielesessions angezeigt. Für jede Session werden der Name und die derzeitige Anzahl an Spielern angegeben. In der Spalte mit der Anzahl der Spieler werden diejenigen Spiele, denen Sie beitreten können (d.h. die noch nicht begonnen haben), grün markiert. Die Spiele, die bereits begonnen haben und denen Sie nicht mehr beitreten können, sind rot markiert.

Sie können mit den anderen Spielern, die noch nicht in einem Spiel sind, chatten. Das Chatfenster für Spieler, die ein Spiel beginnen wollen, befindet sich auf der linken Seite. Darunter befindet sich eine Zeile, in die Sie Ihre Nachricht eingeben können.

Klicken Sie auf das Feld "Erstellen", um eine Spielesession zu starten. Die neue Session erscheint sodann in der Titelliste. Um einer bestehenden Session beizutreten, klicken Sie auf das Feld "Ausgewähltem Spiel beitreten". Sobald Sie Ihre eigene Session erstellt haben oder einer bestehenden Session beigetreten sind, kommen Sie automatisch in den Vorbereitungsraum.

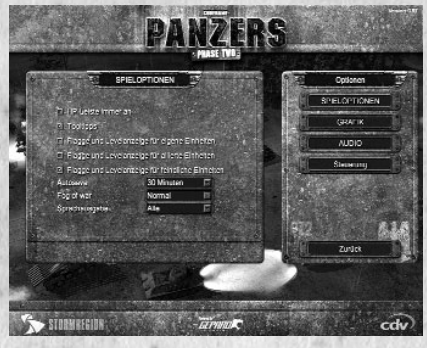
TUTORIAL

Nach einer kurzen Lektion in den Grundlagen der Koordinierung von Einheiten werden Sie durch eine speziell für das Tutorial erstellte Karte geführt, um Ihnen zu zeigen, wie Sie mit den verschiedenen Objekten und Strukturen interagieren können. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, raten wir Ihnen dringend, zunächst das Tutorial durchzugehen.

OPTIONEN

Hier können Sie Spiele-, Grafik- und Soundoptionen sowie die Spielsteuerung einstellen. Im Folgenden sind die wichtigsten Optionen aufgelistet:

SPIELOPTIONEN



Trefferanzeige: Die Leiste mit der Trefferanzeige wird während des Spiels angezeigt, so dass Sie sehen können, wie viel Schaden die jeweilige Einheit bereits erlitten hat.

Ausrüstungstipps: Wenn Sie diese Option wählen, werden Tipps zu Gerätschaften oder zum Spiel angezeigt, wenn Sie mit dem Mauscursor über ein Icon im Befehlszentrum oder über Truppengebiete etc. fahren.

Flagge und Levelsterne für meine Einheiten: Zeigt Ihre Flagge und die Sterne, die Ihre Einheiten durch ihre Erfahrung errungen haben, über Ihren Einheiten an.

Flagge und Levelsterne für verbündete Einheiten: Wie oben, jedoch für die verbündeten Einheiten. Diese Einheiten sind zwar auf Ihrer Seite, können jedoch nicht von Ihnen kontrolliert werden.

Flagge und Levelsterne für feindliche Einheiten: Wie oben, jedoch für die Einheiten Ihrer Gegner.

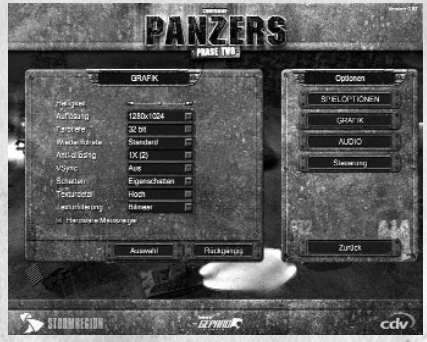
Automatische Speicherung: Hier können Sie die Zeit eingeben, nach der das Spiel automatisch gespeichert wird, bzw. diese Funktion deaktivieren.

Kriegsnebel-Ansicht: Wenn diese Ansicht eingeschaltet ist und als Standardeinstellung "Normal" gewählt wurde, können Sie die gesamte Karte mit den noch unerforschten Gebieten schattig unterlegt sehen. Wenn Sie grün auswählen, wird die gesamte Karte angezeigt (ohne die feindlichen Positionen anzuzeigen) und eine gepunktete grüne Linie signalisiert die Sichtweite der einzelnen Einheiten. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird die gesamte Karte ohne zusätzliche Markierungen angezeigt.

Einheitenerkennung:

NEIN:	Ihre Einheiten geben keinerlei Rückmeldung.
Schlacht:	Ihre Einheiten machen Meldung, wenn sie angegriffen werden.
Immer:	Ihre Einheiten geben Rückmeldung, wenn sie Befehle erhalten oder angegriffen werden.

GRAFIKOPTIONEN



Die Grafikoptionen sind ein entscheidender Faktor bei der Darstellung des Spiels auf Ihrem Bildschirm. Probieren Sie die verschiedenen Optionen aus, um eine gute Balance zwischen Geschwindigkeit und Grafikqualität zu erhalten:

Helligkeit: Hier können Sie die Helligkeit des Spiels einstellen.

Bildschirmauflösung: Sie können die Auflösung verändern, um mehr/weniger grafische Details anzuzeigen. Die möglichen Auflösungen hängen von Ihrem Monitor und Ihrer Grafikkarte ab.

Farbtiefe: Erhöht/verringert die Qualität der Farbdarstellung im Spiel.

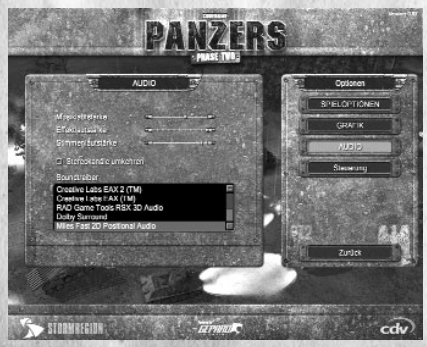
Bildwiederholungsfrequenz: Höhere Bildwiederholungsfrequenzen sorgen für weniger Bildschirmflimmern und beugen der Ermüdung der Augen vor. Sehen Sie bitte im Benutzerhandbuch für Ihren Monitor nach, welche Bildwiederholungsfrequenzen Sie maximal einstellen können, um Schaden an Ihrem Computer zu vermeiden.

VSync: Kann ein- oder ausgestellt werden.

Anti-Aliasing, Schatten, Texturdetails und Texturfilter: Je höher Sie die Einstellungen für diese Optionen setzen, desto besser ist das Erscheinungsbild des Spiels. Dies kann jedoch bei schwächeren Rechnern zu Problemen führen.

Hardware-Mauscursor: Sollte eingeschaltet sein, um die Mausbewegungen möglichst fließend zu gestalten.

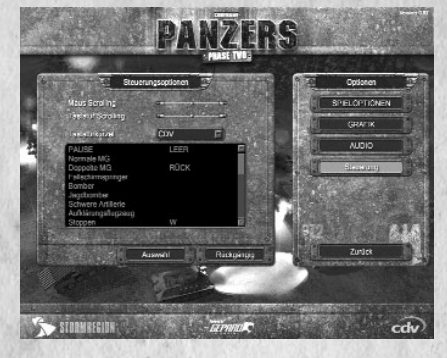
SOUNDOPTIONEN



Hier können Sie die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte und der Sprache im Spiel einstellen.

Miles 3D Sound Provider:
Sie können verschiedene Treiber auswählen, um herauszufinden, welcher am besten zu Ihrer Hardware passt.

STEUERUNG



Maus-Scroll-Geschwindigkeit/Tastatur-Scroll-Geschwindigkeit: Hier können Sie die Geschwindigkeit der Kamerabewegung über das Gelände einstellen.

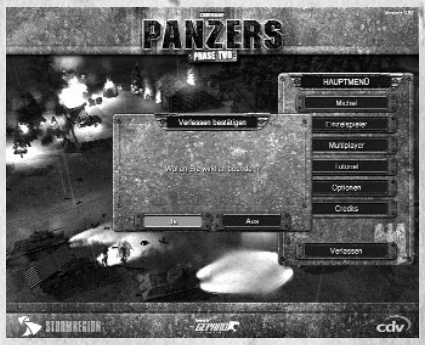
Tastaturbelegung: Sie können zwischen "Klassisch" und "Selbsteinstellung" wählen, um die Tastaturbelegung einzustellen.

CREDITS

Gibt Ihnen Auskunft über die klugen Köpfe, die hinter Codename: Panzers Phase 2 stecken.

BEENDEN

Hier verlassen Sie Codename: Panzers Phase 2 und kehren zum Windows-Desktop zurück.



DAS SPIEL

GRUNDLAGEN

Wenn Sie ein Neuling in Echtzeit-Strategiespielen sind, empfehlen wir Ihnen, vor dem Beginn des ersten Spiels das Tutorial durchzugehen. Im Weiteren geben wir Ihnen einige Tipps und Hinweise für die ersten Schritte.

Um über die Karte zu fahren, bewegen Sie den Cursor in eine Ecke des Bildschirms. Um die Kameraansicht zu steuern, drücken Sie den mittleren Mausknopf und halten Sie ihn gedrückt. Wenn Sie die Maus nach links oder rechts bewegen, können Sie die Kamera rotieren lassen. Wenn Sie die Maus nach oben oder unten bewegen, neigt sich die Kamera. Mit dem Mausrad können Sie vergrößern und verkleinern. Wenn Sie den linken Mausknopf gedrückt halten, können Sie über die Minikarte fahren, indem Sie die Maus bewegen.

Mit einigen einfachen Schritten können Sie Befehle geben: Wählen Sie eine Einheit (oder mehrere Einheiten), indem Sie mit der linken Maustaste (LMT) darauf klicken. Klicken Sie mit der LMT auf das Aktionssymbol im Befehlszentrum und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste (RMT) auf das Zielgebiet oder -objekt.

In der Schlacht können Sie Gruppen erstellen, um Ihre Truppen effizienter kommandieren zu können. Wählen Sie dazu die entsprechenden Einheiten aus, indem Sie die LMT gedrückt halten und den Cursor um sie herumziehen. Drücken Sie die STRG-Taste und eine einstellige Zahl (z. B. STRG und 1), um Gruppe 1 zu erstellen. In der oberen Leiste erscheint die Zuordnungszahl 1. Sie können fortan diese Gruppe steuern, indem Sie auf die Taste 1 drücken. Sie können auch zwei Gruppen zusammenschließen, indem Sie eine Zuordnungszahl auf eine andere ziehen.

Wenn eine Einheit ein bestimmtes Niveau an Erfahrung erreicht hat, gewinnt sie in der Schlacht Erfahrungspunkte. Sie steigt ein Level auf und erhält zusätzliche Gesundheit, Feuerkraft oder größere Hörweite.

Im Befehlszentrum können während des Spiels Ausrüstungsicons aktiviert werden (klicken Sie dazu den kleinen Punkt in der rechten oberen Ecke der Icons an), so dass die Einheiten automatisch die erhältliche Ausrüstung verwenden, wenn sie benötigt wird.

FARBKENNUNGEN

Grau	Niemandsland, neutrales Objekt, leeres Fahrzeug oder Gebäude
Grün	vom Spieler kontrolliert
Gelb	alliiert
Rot	feindlich
Blau	missionsentscheidend

POSITIONSANZEIGER

Angriff	Cursor mit Fadenkreuz
Munition nachladen	Cursor mit Kugeln
Reparatur	Cursor mit Schraubenschlüssel
Sammelpunkt	Cursor mit Flagge
folgen	Cursor mit Pfeil
Heilung	Cursor mit + Zeichen
Fahrzeuge abschleppen	Cursor mit Quadrat und durchgezogener Linie
in Gebäude/Fahrzeuge gehen	Cursor mit Pfeil nach links
ungültige Auswahl (Gelände/Ziel)	Roter Kreis mit Kreuz
Kamerarotation	Zwei sich kreuzende Kreise
besonderer Angriff (Granate, Bomber, Jagdbomber, Unterstützung von außen)	Großes weißes Fadenkreuz

STEUERUNG

In diesem Abschnitt erklären wir Ihnen, wie Sie Ihre Truppen im Kampf führen können. Dies ist Ihre Hauptaufgabe in Codename: Panzers Phase 2. Wir zeigen Ihnen alles, was Sie darüber wissen müssen, was auf dem Schlachtfeld geschieht, ganz gleich ob es sich um eine Mission in einer Kampagne, ein Gefecht gegen computergenerierte Gegner oder ein Online-Spiel mit Freunden handelt.

KAMERASTEUERUNG

Scrollen: Halten Sie die RMT gedrückt oder bewegen Sie den Cursor in eine der Ecken des Bildschirms. Dabei darf keine Einheit angeklickt sein.

Scrollen auf Minikarte: Halten Sie die LMT gedrückt und bewegen Sie die Maus über die Minikarte.

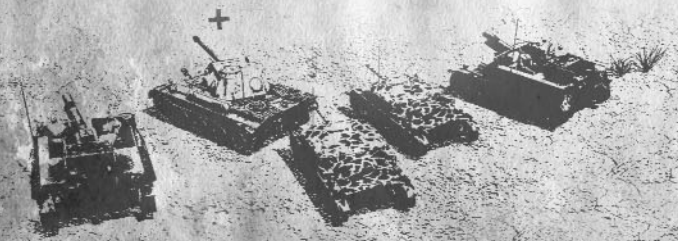
Rotieren: Halten Sie die MMT gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts.

Neigen: Halten Sie die MMT gedrückt und bewegen Sie die Maus nach oben oder unten.

Zoom: Bewegen Sie das Mausrad nach vorn oder hinten.

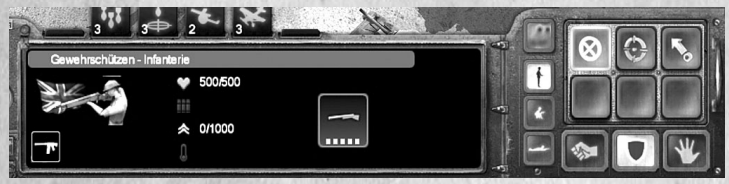
TASTATURSTEUERUNG

W	Anhalten
E	Angriff
R	Bewegen
S	Fahrzeuge: Rückwärts bewegen
S	Soldaten: Granaten, aufblasbare Boote etc.
D	Aussteigen/Equipment
F	Besondere Befehle (z. B. Bodenziel angreifen)
X	Frei bewegen
C	Stellung halten
V	Passiv
Q	Stehen
A	Ducken
Y/Z	Hinlegen
N	Nächste Einheit auswählen
H	Heilen/Reparieren
STRG+A	Alle Einheiten auswählen
STRG+S	Alle Soldaten auswählen
SHIFT	Befehle ausführen (gedrückt halten)
LEERTASTE	Pause
RÜCKSETZTASTE	Doppelte Geschwindigkeit
F6	Schnelles Speichern
F9	Schnelles Laden
F10	Missionsziele anzeigen



BENUTZEROBERFLÄCHE

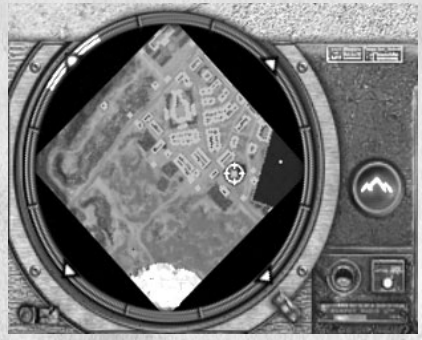
In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie die grafische Benutzeroberfläche von Codename: Panzers Phase 2 benutzen, um wichtige Informationen über die Missionen zu erhalten und Befehle schnellstmöglich zu erteilen. Die Hauptelemente der Benutzeroberfläche sind das Informationszentrum, die Minikarte, das Befehlszentrum und die obere Leiste.



INFORMATIONS ZENTRUM

Das Informationszentrum gibt Ihnen Auskunft über alle derzeit ausgewählten Elemente im Spiel. Wenn Sie eine Einheit auswählen, werden Ihnen die Art der Einheit, die Gesundheitspunkte (rotes Herz), die erhältliche Munition (Kugeln), die Erfahrungspunkte (Streifen) und die Temperatur (bei Panzerfahrzeugen, die sich stark erhitzen können, wenn sie in Flammen stehen) angezeigt. Wenn Sie mehrere Einheiten auswählen, zeigen grüne Quadrate an, wie viele Einheiten derselben Art in der Truppe erhältlich sind. Wenn Sie ein Fahrzeug auswählen, können Sie sehen, wie viele Soldaten sich darin befinden. Das Informationszentrum gibt Ihnen auch Auskunft darüber, wie viel Schaden jede Einheit beim Feind anrichten kann, sowie über Fähigkeiten, Ausrüstung und mögliche Unterstützung für die jeweilige Einheit (Aufklärer, Bomber etc.).

MINIKARTE



Die Minikarte gibt Ihnen einen vereinfachten strategischen Überblick über das Schlachtfeld. Einheiten werden als farbige Punkte (siehe Abschnitt Farbkennungen) oder als Icons in grau angezeigt. Positionen, die missionsentscheidend sind, sind stets mit einem blauen Fadenkreuz gekennzeichnet.

Sie können Markierungen auf die Minikarte setzen, um die Aufmerksamkeit Ihrer Verbündeten darauf zu lenken (! Icon).

BEFEHLSZENTRUM

Im Befehlszentrum können Sie Ihren Einheiten Befehle erteilen: eine bestimmte Haltung einnehmen (stehen, ducken, auf dem Bauch liegen), Aktionen durchführen (anhalten, angreifen, bewegen) oder Ausrüstung benutzen (Granaten werfen, medizinische Hilfe). Einige Icons gelten für alle, andere nur für bestimmte Einheiten. Folgende Befehle gelten für alle Einheiten:

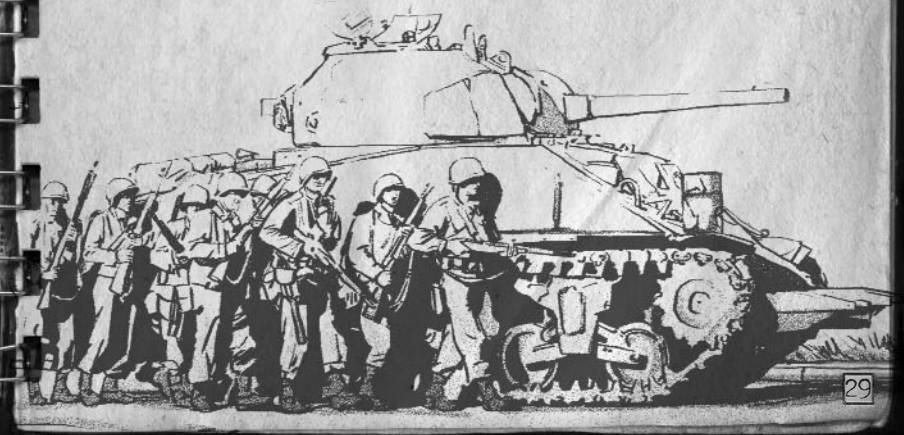
Anhalten	Die Einheit verwirft alle vorherigen Befehle und hält unverzüglich an.
Angriff	Die Einheit greift das angegebene Ziel an, bis Sie weitere Befehle erteilen.
Bewegen	Die Einheit bewegt sich zur angegebenen Position.
Frei bewegen	Die Einheit geht auf alle angreifbaren Ziele los und folgt ihnen.
Halten	Die Einheit hält ihre Position und eröffnet das Feuer auf alle angreifbaren Ziele in Reichweite.
Passiv	Motorisierte Einheiten bleiben stehen und feuern nicht.

Darüber hinaus gibt es mehrere Befehle, die nur für bestimmte Einheiten gelten. Wenn Sie den Mauscursor auf das entsprechende Icon bewegen, erscheint jeweils eine kurze Beschreibung (achten Sie darauf, dass die Option Ausrüstungstipps im Optionsmenü aktiviert ist).

Scheinwerfer: Nachts ist die Sichtweite aller Einheiten um 25 Prozent verringert. Mit Scheinwerfern können Sie diesen Nachteil ausgleichen. Jedoch können Einheiten mit Scheinwerfern bei Kriegsnebel vom Feind gesehen werden - sie werden durch ein "Scheinwerfer"-Icon angezeigt. Wenn Ihre Einheit mit Scheinwerfern ausgestattet ist, können diese mit der Taste "Scheinwerfer" unten rechts in der Benutzeroberfläche ein- und ausgeschaltet werden.

OBERE LEISTE

Oben auf dem Bildschirm befindet sich eine Leiste mit mehreren Steuerelementen. Auf der linken Seite sind die Zuordnungszahlen der zusammengesetzten Einheiten. Gehen Sie auf Menü, um zum Hauptmenü zu gelangen, oder auf "Ziele", um sich noch einmal Ihre Auftragsziele anzusehen. Neben dem Prestige-Feld befinden sich ein Zeitzähler, der die Spieldauer anzeigt, sowie drei Schaltflächen, mit denen Sie das Spiel anhalten bzw. in normaler oder schneller Geschwindigkeit spielen können.



AUSRÜSTUNG

Panzerhandmine: Die beste Waffe der Infanterie gegen feindliche Panzer. Sie heftet sich magnetisch an Stahloberflächen. Ein Zeitzünder aktiviert die Sprengladung, die sogar bei schwersten Panzern größeren Schaden anrichtet. Mit einer einzigen Ladung können leichte und mittelschwere Panzer auf einen Schlag zerstört werden.

Handgranate: Für den Nahkampf. Infanteriegruppen benutzen sie automatisch, wenn feindliche Einheiten in Reichweite sind.

Taschensprengladung (Detonationspack): Zum Sprengen von Bunkern oder Gebäuden. Die Infanteriegruppe muss zum Ziel laufen und die Sprengladung platzieren. Dann muss sie sich einen möglichst sicheren Schutz suchen, um Schaden durch die Explosion zu vermeiden.

Brandbombe, auch "Molotowcocktail" oder "Brandflasche" genannt: Eine gewöhnliche Glasflasche, die mit brennbarer Flüssigkeit gefüllt und mit einem Tuch verstopft wird. Von Partisanen verwendet: Sie zünden sie an und werfen sie auf Panzer oder Fahrzeuge. Beim Aufschlag zerbricht die Flasche und die Flüssigkeit fängt Feuer. Später produzierte die deutsche Armee sie massenhaft zum militärischen Gebrauch.

Panzermine: Wird feindlichen Panzern in den Weg gelegt. Wird nur durch sehr schwere Gewichte ausgelöst. Gegen Infanterie wirkungslos, kann jedoch Panzer durch Kettenschaden außer Gefecht setzen.

Minendetektor: Elektronisches Gerät, mit dem unterirdisches Metall aufgespürt werden kann. Infanteriegruppen, die den Befehl zum Minenaufspüren erhalten, markieren die entsprechenden Positionen mit einer Fahne. Fahrzeuge, die vom Spieler kontrolliert werden, umfahren die Minenfahnen. Markierte Minen können anvisiert und zerstört werden, indem Sie darauf schießen.

Ferngläser: Mit Ferngläsern können Sie die Sichtweite Ihrer Gruppen erhöhen und Feinde aus größeren Entfernungen erspähen.

Aufblasbares Boot: Passt im zusammengefalteten Zustand problemlos in einen Standardrucksack. Ermöglicht der Gruppe, Wasserflächen zu überqueren und anderweitig unzugängliche Gebiete zu erreichen. Wenn diese den Befehl erhält, an eine bestimmte Position auf dem gegenüberliegenden Ufer zu gehen, benutzt sie das Boot automatisch. Sie können diese Option auch deaktivieren, damit Ihre Gruppe nach der nächstgelegenen Brücke sucht.

EINHEITEN

Die folgende Liste gibt Ihnen einen Überblick über das komplette Spektrum der zeitgeschichtlichen Waffen in Codename: Panzers Phase 2. Die Beschreibungen wurden aus mehreren öffentlichen Quellen zusammen gestellt. Sie sind so exakt wie möglich und geben Ihnen einen Eindruck von den Eigenschaften und Anwendungszwecken der damaligen Einheiten. Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass wir trotz intensivster Bemühungen, historische Authentizität und Spielvergnügen in Einklang zu bringen, nicht immer garantieren können, dass die genannten Waffen im Spiel genauso funktionieren wie zu Kriegszeiten.

Das muss aber kein Nachteil sein, im Gegenteil: Wie im echten Krieg geht es in Codename: Panzers Phase 2 um Innovation und Risiko. Also riskieren Sie's und zeigen Sie, dass jede Waffe eben nur so gut ist wie der Mann, der sie benutzt!

LISTE DER ABKÜRZUNGEN

AA	Luftabwehr
AP	Panzerbrechende Munition
AR	Sturmgewehr
AT	Panzerabwehr
CP2	Codename: Panzers Phase 2
DS	Spezialhülsenmunition
HC	Hohe Kapazität/Hafthohlladung
Flak	Fliegerabwehrkanone
HE	Hochexplosiv
HP	Pferdestärke
HQ	Hauptquartier
HV	Hohe Geschwindigkeit
km/h	Kilometer pro Stunde
MG	Maschinengewehr
MP	Maschinenpistole
mph	Meilen pro Stunde
Pak	Panzerabwehrkanone
pdr	Pfünder
PzKfz	Panzerkampfwagen
SdKfz	schwere Panzerspähwagen
WWII	Zweiter Weltkrieg

ACHSENMÄCHTE/ITALIEN

SPÄHFAHRZEUGE

Autoblinda 41

Autoblinda 41

Gepanzerter Spähwagen mit Allradantrieb und einem Fahrersitz an beiden Enden. Der hintere Fahrer bediente auch den Funk und das MG auf dem Fahrgestell. Vorne befand sich ein Panzerturm mit einer 20 mm Kanone. Von den Italienern vor allem in Nordafrika als Späh- und Kommandofahrzeug verwendet.

Carro Armato L6/40

Gepanzerter Spähwagen, der die veraltete L3-Reihe ersetzte, die Italien zu Kriegsanfang benutzte. Obwohl er um Einiges besser war als der L3, waren ihm die britischen und amerikanischen leichten Panzer doch überlegen. Auf Grund seiner Schnelligkeit und Beweglichkeit war er ein ideales Fahrzeug für Aufklärungszwecke.

Carro-Armato L6-40

ARTILLERIE MIT SELBSTANTRIEB

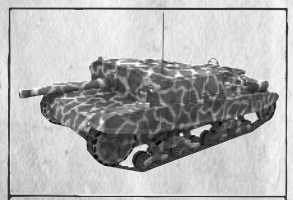
Semovente 75/18

Semovente 75-18

Selbstfangetriebenes Geschützfahrzeug, das auf das M13/40 Panzerchassis gebaut wurde (Bei späteren Fahrzeugen wurde das M14/41 Chassis verwendet.) Kam zum ersten Mal bei der Ariete-Division in Nordafrika zum Einsatz. Der Semovente war einer der wenigen italienischen Panzer, die alliierte Panzer brechen konnten. Die erfolgreichste Panzerabwehrwaffe auf der Seite der Achsenmächte neben der Flak88.

Semovente 105-25 "Basotto"

Eine Untergattung des Semovente mit einem 105 mm Geschütz. War so erfolgreich gegen alliierte Panzer, dass Deutschland die Waffe unverändert übernahm. Der Basotto (in der Wehrmacht "Dachs" genannt) war eine tödliche Waffe, deren Wirkung nur durch ihre geringe Munitionsladefähigkeit geschmälert wurde.



Semovente 105/25 "Basotto"

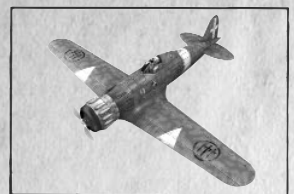
PANZERKAMPFWAGEN

M13-40

Mittlerer Panzer mit Panzerplatten auf Stahlrahmen. Die Panzerung war nicht sonderlich solide: Zumeist zerbrach sie, wenn sie getroffen wurde. Zudem fing sie schnell Feuer. Obwohl er mit den alliierten Panzern nicht mithalten konnte, war er durch die leichte Manövrierbarkeit eines der besten Fahrzeuge der Italiener in Nordafrika.

M13-40

FLUGZEUGE



Macchi Mc-200 "Saette"

Macchi Mc-200 "Saetta"

Einsitziger Hochdecker, der Mitte der 30er Jahre für die Regia Aeronautica konstruiert wurde. Die Saetta (Blitz) gehörte zu Beginn des Zweiten Weltkriegs zu Italiens wichtigsten Kampffliegern. Sie wurde zuerst bei Malta gegen die Briten eingesetzt, später auch in Griechenland, Nordafrika, Jugoslawien und der Sowjetunion.

Piaggio P.108

Einsitziger Ganzmetall-Tiefdecker mit unversprelzter Tragfläche und einziehbarem Fahrwerk. Eine für ihre Zeit hochentwickelte Konstruktion mit zwei 7,7 mm MGs, je einem Paar 12,7 mm MGs in der unteren und vorderen Kanzel sowie zwei ferngesteuerten Zwillings-MG-Kanonen im Rumpf der äußeren Motoren. Sie wurde in verschiedenen Ausführungen produziert und blieb der einzige schwere Bomber mit vier Motoren, der im Zweiten Weltkrieg in italienischen Diensten war.

Piaggio P. 108

Savoia Marchetti SM.79

Savoia-Marchetti SM.79 "Gobbo Maleditto"

Eindecker mit drei Motoren. Mittlerer Bomber aus der originär italienischen "Buckel"-Reihe - daher der Spitzname Gobbo Maleditto (Verdammter Krüppel). Er wurde zunächst als ziviles Linienflugzeug konzipiert, dann aber weitläufig eingesetzt als Standardbomber und landgestützter Torpedobomber - hierin einer der besten seiner Zeit.

ACHSENMÄCHTE / DEUTSCHLAND

SPÄHFAHRZEUGE

Kübelwagen

Kübelwagen

Späh- und Kommandofahrzeug für Geländefahrten. Erster Einsatz bei der Invasion Polens, wo sich das ursprüngliche Modell als äußerst fehlerhaft erwies. Wenn es mit marschierenden Truppen unterwegs war, konnte es keine Geschwindigkeit unter 4km/h halten. Andersherum war es zu langsam für einen Fahrer allein. Zudem war es kaum als Geländefahrzeug einsetzbar. Durch ein verbessertes Gehäuse konnte es Truppen in langsamem Tempo begleiten und größerer Freiraum unter dem Wagen verbesserte seine Geländefähigkeit. Bis Ende des Krieges wurden annähernd 55.000 Kübelwagen gebaut - eine relativ geringe Zahl verglichen mit den 600.000 Jeeps der Alliierten. Der einzige Vorteil der Kübelwagen war der luftgekühlte Motor, der sogar unter Extrembedingungen noch funktionstüchtig blieb. Das Fahrzeug wurde an allen Fronten eingesetzt und konnte auf den meisten Geländearten fahren. Sogar amerikanische und britische Truppen benutzten es, wenn sie eines gekapert hatten.

Panzerspähwagen SdKfz 250/1

Der SdKfz 250/1 wurde als leichter gepanzerter Mannschaftswagen konzipiert. Er konnte bis zu vier Soldaten transportieren und wurde auch für Aufklärungsfahrten benutzt. Bei Feindkontakt boten die Zwillings-MG34 und die leichte Panzerung einigen Schutz. Der Wagen hatte außerdem 2.000 Schuss Munition. Diente zumeist in Panzer- und Panzergrenadier-Divisionen.

SdKfz 250/1

SdKfz 223

Panzerspähwagen SdKfz 223

Späher und Beobachter der motorisierten deutschen Divisionen. Die Besatzung bestand aus zwei bis vier Mann und verfügte über eine komplette Funkausrüstung, mit der sie über eine große Rahmenantenne auf dem Fahrzeug ihren Befehlshaber erreichen konnte. Der gepanzerte obere Teil war mit einem drehbaren Panzerturm ausgestattet und wurde auf das Chassis eines normalen Autos gesetzt. Der Panzerturm war an allen vier Seiten geschlossen und oben mit einem Gitter gegen Granaten geschützt. Der 223 war zunächst mit einer MG34 bestückt, die 1942 durch das Panzergewehr 41 ersetzt wurde. Auf Grund seiner großen Räder und dem 75 PS Horch-Motor konnte er auf jedem Gelände eingesetzt werden und diente der Wehrmacht bis zum Ende des Krieges.

SdKfz 232

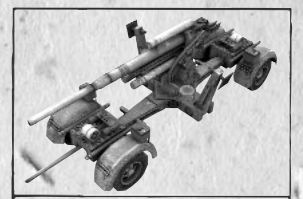
Leichter Panzerspähwagen SdKfz 232

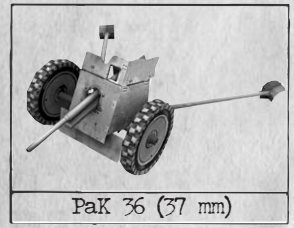
Mittleres Spähfahrzeug, das sich von den anderen Modellen durch die spezielle kabellose Funkausrüstung unterschied. Besonderes Kennzeichen dieses Modells war die "Bettgestell"-Antenne, die oben auf das Fahrzeug geschweißt war. Die Antenne war durch ein besonderes Gelenk an den Panzerturm angebracht, so dass der Turm frei beweglich war und sich um 360 Grad drehen konnte.

ARTILLERIE

FlaK 36 (Modell 88)

In Frankreich musste die Wehrmacht schnell feststellen, dass ihre Panzerabwehrkanonen nicht genügend Durchschlagskraft gegen die schweren französischen und britischen Panzer hatten. Aus reiner Verzweiflung setzten die deutschen Truppen ihre stärkste Waffe gegen sie ein: die 88 mm Fliegerabwehrkanone. Auf Ziele am Boden hatte die Flak88 enorme Wirkung: Sie konnte mit Leichtigkeit Ziele aus 1.800 Metern Entfernung zerstören. Ihr größter Nachteil war ihr Gewicht. Sie musste mit einem Lastwagen gezogen werden. Wenn sie ihre Hochgeschwindigkeitsmunition abfeuerte, machte sie ein charakteristisches Geräusch, das die Moral der gegnerischen Truppen in der Umgebung erheblich senkte. Die Kanone war so erfolgreich, dass sie später sogar in Panzern wie dem berüchtigten Tiger eingesetzt wurde.


FlaK 36 (88 mm)

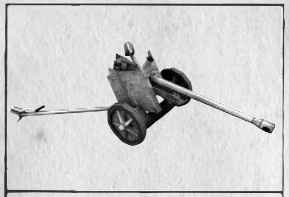

PaK 36 (37 mm)

PaK 36 (Modell 37)

Mittlere (37 mm) Panzerabwehrkanone mit einer Reichweite von 7 Kilometern. Sie wog lediglich 450 Kilogramm und war leicht zu manövrieren und zu bedienen. Ab 1941 war sie jedoch nicht mehr zur Zerstörung geeignet, da die Panzerung der neueren alliierten Panzer zu stark für sie war. Die Deutschen verwendeten sie jedoch weiterhin gegen Infanterie, da sie panzerbrechende als auch hochexplosive Geschosse abfeuern konnte.

PaK 38 (Modell 50)

Schwere (50 mm) Panzerabwehrkanone mit einer effektiven Reichweite von 9,5 Kilometern. Sie war zunächst gut geeignet, um Panzer zu durchdringen, doch fand sie ihren Meister in den plumpen, schweren Panzern der Russen. Eine gut ausgebildete Mannschaft feuerte 12 bis 14 Schuss pro Minute. Die PaK 38 konnte panzerbrechende, hochexplosive und Kombinations-Munition abfeuern.



PaK 38 (50 mm)

ARTILLERIE MIT SELBSTANTRIEB

siG 33 (SF)

siG 33 (SF)

Der Großvater aller selbstfahrenden deutschen Artillerieeinheiten mit einer 150 mm Haubitze auf einem Panzer I Ausf. B Chassis. Ihre Durchschlagskraft gegen feindliche Infanterie war enorm. Aber wie alle frühen selbstangetriebenen Geschütze war sie im Nahkampf höchst verwundbar.

siG 33 auf PzKpfw II

Verbesserte Ausführung der beliebten selbstfahrenden deutschen Artillerieeinheit. Das Panzer II Chassis musste erweitert werden, um den Rückstoß der 150 mm Haubitze abzufangen. Die gesamte Produktion wurde Anfang 1942 nach Nordafrika verfrachtet. Ihr Rekordeinsatz wurde durch zahlreiche Pannen geschmälert, doch wurde sie bis zum Ende der Kampagne verwendet.

siG 33 auf PzKpfw II

SdKfz 124 "Wespe"

SdKfz 124 "Wespe"

Selbstangetriebene Artillerieeinheit; ein Panzer II Chassis mit einer leichten 105 mm Haubitze. Obwohl sie nur vorne leicht gepanzert war und wenig Reservemunition und -Treibstoff mitführte, wurde sie von der deutschen Artillerie bis zum Ende des Krieges eingesetzt.

SdKfz 131 "Marder II"

SdKfz 131 "Marder II"

Als 1941 die russischen T-34/76er und KV-Ier ihre ersten durchschlagenden Erfolge an der Ostfront feierten, benötigte die Wehrmacht dringend motorisierte Panzerabwehrkanonen, um sie in Schach zu halten. Der Marder war dabei nur eine Zwischenlösung. Es wurden Panzerabwehrkanonen auf das Chassis bereits ausrangierter Panzer gesetzt. Die verbesserter Ausführung, der Marder II, war eine 75 mm Panzerabwehrkanone auf einem Panzer II Ausf. F Chassis. Der Schütze konnte die Kanone nur in einem engen Winkel nach links und rechts bewegen, weshalb der Marder II den Gegner stets direkt vor sich haben musste.

Sein leichter Panzer war äußerst anfällig gegen feindliches Feuer und der oben offene Panzerturm eine willkommene Einladung für feindliche Soldaten, ihre Granaten hineinzuwerfen. Dennoch sollte er sich als sehr erfolgreiche Waffe erweisen: Mit seiner schweren Kanone konnten so gut wie alle russischen Panzer zerstört werden. Die Produktion wurde eingestellt, als die ersten "echten" Panzerjäger in Betrieb genommen wurden. Eingesetzt wurde er aber bis zum Kriegsende.

Panzerwerfer 42

Panzerwerfer 42

Schweres Granatenabschusssystem auf einem Opel Maultier Chassis. Seine zehn Rohre bliesen eine Salve von 150 mm Granaten pfeifend über 7 Kilometer Entfernung in Richtung Ziel. Wegen ihrer großen Durchschlagskraft und Streuung erzielten die von den Alliierten genannten "Moaning Minnies" verheerende Wirkung hinter den feindlichen Linien. Mit einer Geschwindigkeit von maximal 40 km/h waren sie auch äußerst geländetauglich. Obwohl der Panzerwerfer 42 eine MG zur Selbstverteidigung hatte, operierte er bevorzugt im Schutze von Infanteriegruppen.

Zugkraftwagen 1t SdKfz 10/5 D7

Demag-Halbkettenfahrzeug mit einer 20 mm Panzerabwehrkanone. Im Gegensatz zu stationären Luftabwehreinheiten konnte es sich natürlichen Schutz in der Umgebung suchen. Die Seiten der Ladefläche konnten abgenommen werden, damit der Schütze von einer breiten Plattform aus das Feuer auf feindliche Flugzeuge und Bodenziele eröffnen konnte.

SdKfz 10/5 - D7

SdKfz 142/1 Ausf. F

Sturmgeschütz III SdKfz 142/1 Ausf. F

1935 forderte General von Manstein ein Fahrzeug an, das mit einer geeigneten Kanone ausgestattet war, um sich gegen feindliche Panzer zu schützen und gleichzeitig der Sturminfanterie Unterstützung zu bieten. Die Lösung war das selbstangetriebene Sturmgeschütz III (allgemein bekannt als StuG), das auf das Chassis eines Panzer III gebaut wurde. Mit dem StuG III F verfügte die Infanterie über ein Fahrzeug, das sie bei den meisten üblichen Aufgaben unterstützte. Seine 75 mm Kanone mit ihrem langen Rohr zerstörte alle damaligen feindlichen Panzerungen. Da das StuG III sehr flach war, war es schwer zu treffen. Die vierköpfige Besatzung hatte im Kampf viel höhere Überlebenschancen als die des Marder II. Das StuG III wurde in großer Zahl produziert, da es leicht und günstig zu bauen war. An den Produktionskosten gemessen war es ziemlich erfolgreich bei Verteidigungsmissionen. Es wurde bis zum Kriegsende eingesetzt.

Panzerjäger SdKfz 184 "Elefant"

SdKfz 184 "Elephant"

Selbstangetriebener Panzerjäger, der von Ferdinand Porsche entwickelt wurde und anfangs zu seinen Ehren "Ferdinand" genannt wurde. Er hatte eine maximale Geschwindigkeit von 35 km/h und war mit einer 88 mm Hauptkanone ausgerüstet. Später bekam er zusätzlich MGs zur Selbstverteidigung, da viele der ersten Modelle allzu schnell abgeschossen worden waren. Der "Elefant" wurde zum ersten Mal 1943 bei der "Operation Zitadelle" bei Kursk eingesetzt. Danach wurde er hauptsächlich in Italien verwendet. Obwohl er alle Panzer niedermähte, die ihm in die Quere kamen, war er für feindliche Infanterie, die ihn an seiner ungedeckten Seite angriff, ein leichtes Ziel.

SdKfz 171 "Jagdpanther"

Panzerjäger SdKfz 171 "Jagdpanther"

Schwerer Panzerjäger; eine 88 mm Panzerabwehrkanone auf einem Panzer V Chassis. Der 700 PS Maybach-Motor konnte das 45 Tonnen schwere Fahrzeug auf bis zu 50 km/h beschleunigen. Auf Grund der beschränkten Schwenkmöglichkeit der Kanone musste der gesamte Körper in Richtung des Zieles bewegt werden. Die dicke Frontpanzerung verringerte die Gefahr schwerer Treffer im Gefecht. Ab 1943 wurden viele Verbesserungen am Chassis vorgenommen, so dass die Mannschaften der "Jagdpanther" keine Motorpannen oder mechanische Probleme befürchten mussten.

PANZERKAMPFWAGEN

Panzerkampfwagen I SdKfz 101 Ausf. B

SdKfz 101 Ausf. B

Nach seiner Niederlage im Ersten Weltkrieg durfte Deutschland keine gepanzerten Waffen mehr bauen. Nichtsdestoweniger wurde 1933 ein gepanzertes Trainingsfahrzeug unter dem Decknamen "Großtraktor" in Auftrag gegeben. Trotz seiner offiziellen Klassifizierung und der relativen Unterlegenheit von Panzerung und Bewaffnung spielte die B-Ausführung des Panzerkampfwagens eine wichtige Rolle im Blitzkrieg gegen Polen und Frankreich. Er wurde von zwei Personen geführt, einem Fahrer und einem Kommandanten, der von einem drehbaren Panzerturm aus mit zwei 32 mm MG 13ern auf die Ziele feuerte. Die dünne Panzerung bot nur gegen leichte Infanteriewaffen Schutz. Sein 100 PS-Motor war für die 5 Tonnen Gewicht unzureichend und verbrauchte mehr als 90 Liter Treibstoff auf 100 Kilometern. Trotz seiner schlechten Kampftauglichkeit bedeutete der Panzer IB für die Deutschen eine Erfahrung von unschätzbarem Wert, die sie dazu nutzten, in der Folge bessere und stärkere Panzer zu entwickeln.

SdKfz 101 Flammpanzer

Panzerkampfwagen I SdKfz 101 Flammpanzer

Flammenwerfer-Version des leichten Panzers I, der vor allem von der 5. Leichten Division in Nordafrika eingesetzt wurde. Er hatte eine Reichweite von etwa 25 Metern und konnte 10 bis 12 Schuss mit einer Dauer von einer Sekunde abfeuern.

Panzerkampfwagen II SdKfz 121 Ausf. C

SdKfz 121 Ausf. C

Dieser Wagen sollte den Panzer I als leichten Kampf- und Spähpanzer ablösen, war aber zugleich sein Nachfolger als Trainingsfahrzeug. Die einzige nennenswerte Verbesserung war der Einsatz eines Funkers, der auch für das Nachladen der 20 mm Kanone zuständig war, die nach wie vor gegen die meisten feindlichen Panzer machtlos war. Die Panzerung schützte nur vor leichter Infanterie. Der Panzer II war mit seinem 140 PS Maybach-Motor dazu gezwungen, feindlichen Panzern auszuweichen, anstatt sie zu überfahren.

SdKfz 141 Ausf. F

Panzerkampfwagen III SdKfz 141 Ausf. F

Mittlerer Kampfpanzer, der seit 1938 gebaut wurde. Die F-Auflage war mit einer 50 mm Kanone ausgestattet. Zusätzlich verfügte er über zwei MG32er, von denen eine am Panzerturm und die andere am Bug angebracht war. Der Panzer III wurde erfolgreich in Polen und Frankreich eingesetzt, wo er sogar ihm überlegene feindliche Panzer zerstörte. Die Besatzung bestand aus fünf Mann. Die 30 mm Panzerung schützte gegen Panzerabwehrgranaten und MG-Schüsse, konnte jedoch keine direkten Treffer ablenken: So schossen ihm sowjetische Panzerabwehrkanonen während der Russischen Kampagne mit Leichtigkeit in die Flanken. Die Seiten des Panzerturms und das Fahrerabteil wurden daraufhin mit Panzerungen verstärkt.

SdKfz 161 Ausf. D

Panzerkampfwagen IV SdKfz 161 Ausf. D

Hauptkampfpanzer, ab 1942 das Rückgrat der deutschen Panzerdivisionen. Obwohl er ursprünglich als Unterstützungseinheit für den Panzer III und Sturminfanterie konzipiert war, wurde er bis Kriegsende als effektive Waffe gegen feindliche Panzer eingesetzt. Die einzige Schwäche der D-Ausführung war der kurze Lauf seiner ansonsten durchaus beeindruckenden 75 mm Hauptkanone. Wie bei dem Panzer III gingen mit dem Panzer IV fünfköpfige Mannschaften auf die Jagd nach feindlicher Infanterie und Panzern. Seit der Ausführung B hatte der Wagen einen 300 PS-Motor statt der anfänglichen 250 PS.

SdKfz 161/1 Ausf. F2

Panzerkampfwagen IV SdKfz 161/1 Ausf. F2

Hauptkampfpanzer, ab 1942 das Rückgrat der deutschen Panzerdivisionen. Die F2-Ausführung war mit einer 75 mm Kanone mit langem Lauf ausgerüstet - was sich für die alliierten Panzer als Albtraum erweisen sollte. Sie bewährte sich hauptsächlich in der Russischen Kampagne. Die sowjetischen Panzer waren praktisch immun gegen kleinere deutsche Kanonen. Der F2 änderte die Situation radikal. Doch blieben die sowjetischen Panzerabwehrkanonen eine ernsthafte Bedrohung für die Seitenpanzerung des Panzer IV. Daher wurden weitere Panzerungen angebracht, um Getriebe und Panzerturm zu schützen. Diese Aufrüstung erwies sich als erstaunlich widerstandsfähig gegenüber Munition mit Hohlspitze. Wie bei dem Panzer III gingen mit dem Panzer IV fünfköpfige Mannschaften auf die Jagd nach feindlicher Infanterie und Panzern. Seit der Ausführung B hatte der Wagen einen 300 PS-Motor statt der anfänglichen 250 PS. Wenngleich der Panzer IV nicht unbedingt brillierte, was die Geschwindigkeit anging, so war er doch, vor allem in den späteren Ausführungen, eine exzellente Waffe.

"Panther" SdKfz 171 A

**Panzerkampfwagen V "Panther"
SdKfz 171 Ausf. A**

Mit dem Einsatz der russischen T-34 mittleren Panzer brachen für die Wehrmacht harte Zeiten an. Dieser Panzer war allen deutschen Gefährten jener Zeit weit überlegen: Seine schräge Panzerung ließ die meisten Projektile wie Tennisbälle abprallen. Die Deutschen überlegten sogar, die T-34 zu kopieren, um sich gegen ihren massenhaften Einsatz zur Wehr zu setzen, doch verfügten sie weder über den entsprechenden Motor noch über den nötigen Treibstoff. Daher bauten sie einen neuen Panzer, der immerhin die schräge Panzerung und die breiten Ketten des T-34 hatte. Der so entstandene "Panther" war von Grund auf anders als die früheren deutschen Panzer. Die Produktion der Ausführung A begann im August 1942. Die Standard-MG-Schießscharte wurde durch eine MG 34 in Kugelblendenausführung ersetzt. Dieses Modell war ebenfalls mit Panzerschürzen ausgestattet. Der Schütze konnte mit seiner 75 mm Kanone mit langem Lauf Objekte in einer Entfernung von 2.000 Metern anvisieren. Wenn er schnelles automatisches Feuer einstellte, war jeder vierte Schuss ein direkter Treffer, da der Panther trotz des Rückstoßes noch präzise zielen konnte.

"Panther" SdKfz 171 D

**Panzerkampfwagen V "Panther"
SdKfz 171 Ausf. D**

Trotz verschiedener Probleme beim Bau fuhren 250 "Panther" der A-Ausführung in die Schlacht von Kursk. Nach dem ersten Tag waren 80% von ihnen erledigt. Die Produktion der Ausführung D begann im Dezember 1943. Der Schütze konnte mit seiner 75 mm Kanone mit langem Lauf Objekte in einer Entfernung von 2.000 Metern anvisieren. Wenn er schnelles automatisches Feuer einstellte, war jeder vierte Schuss ein direkter Treffer. Mit dem Fahrgestell lieferten die Ingenieure brillante Arbeit: Was Federung und Stoßdämpfung anging, konnte kein Panzer seiner Generation mit dem Panther mithalten. Er galt als eine der besten Waffen im Zweiten Weltkrieg und war mit seiner vollendeten Kombination aus Waffen, Panzerung und Schnelligkeit extrem gefährlich. Er konnte jeden alliierten Panzer zerstören und wurde sogar von den Mannschaften der T-34 gefürchtet.

Panzerkampfwagen VI "Tiger"
SdKfz 181 Ausf. E

SdKfz 181 Ausf. E

Der Tiger wurde im Juli 1942 zum ersten Mal eingesetzt, als Antwort auf die Bedrohung durch massenhafte alliierte Panzer. Sein stärkstes Ass war die 88 mm Hauptkanone, ein Ableger der berüchtigten Flak 88 Luftabwehrkanone. Ihre Projektile durchdrangen aus einer Entfernung von 1.800 Metern jedes feindliche Fahrzeug, wohingegen die alliierten Panzer ziemlich nah an den "Tiger" heranmussten, um seine 10 cm Panzerung zu beschädigen. Und selbst wenn ein feindlicher Panzer nah genug herankam, hatte er nur eine Chance, wenn er den Tiger im richtigen Winkel traf. Wenn es dem deutschen Fahrer gelang, den Winkel zum Feind in optimaler Stellung zu halten, war sein Panzer de facto unschlagbar. Obgleich sich Kommandant, Fahrer, Schütze, Ladeschütze und Funker stets auf die enorme Feuerkraft ihrer "Raubkatze" verlassen konnten, machte ihnen der 650 PS-Motor häufig Probleme, da er für den Panzer nicht stark genug war und durch seine zahlreichen Fehlzündungen immer wieder für gefährliche Situationen sorgte. Diese Probleme konnten selbst in späteren Ausführungen nicht gänzlich behoben werden. Eine weitere Schwäche des Tigers war seine Abhängigkeit von den Bodenbedingungen. Auf Grund seines Gewichts von 57 Tonnen war es angezeigt, schlammiges Gelände zu meiden.

SdKfz 182 Ausf. B

Panzerkampfwagen VI "Tiger II/Königstiger"
SdKfz 182 Ausf. B

Schwerer Kampfpanzer, Lieferung durch Henschel zwischen Januar und September 1944. Einige der 500 Originaleinheiten wurden bis zum Ende des Krieges verwendet. Sie wurden bei der Operation "Market Garden", der Ardennenoffensive, in Ungarn, Polen und bei der Verteidigung Berlins eingesetzt. Obwohl der "Tiger II" eine aufgerüstete Version des Tigers I war, unterschied er sich doch erheblich von seinem Vorgänger. Er war mit der neuen 88 mm KwK 43 L/71 Kanone ausgerüstet, die 28 cm Stahl aus einer Entfernung von 1 km brechen konnte, was sie zur stärksten Waffe im gesamten Zweiten Weltkrieg machte. Selbst aus einer Entfernung von 3,5 km durchdrang er noch jeder alliierte Panzerrüstung, bevor er zur Verteidigung übergehen konnte. Seine Panzerplatten wurden gegenüber dem Tiger I noch weiter verbessert. Daher hatte er keine feindlichen Panzer zu fürchten, außer die russischen IS-2 und IS-3. Der Tiger II war der ganze Stolz der deutschen Panzerstreitkräfte und erlangte sogleich einen "Schreckensstatus" bei den Alliierten. Sein größter Nachteil war seine eigene Hochtechnologie: Es wurden mehr Königstiger durch Maschinenschäden niedergestreckt als durch feindliche Panzer. Oftmals hatte die fünfköpfige Mannschaft keine andere Wahl, als ihr lahm gelegtes Fahrzeug zu verlassen und zu zerstören.

TRANSPORT- UND NUTZFAHRZEUGE

Krupp L2

Geländetransportfahrzeug für bis zu acht Soldaten. 60 PS, maximale Geschwindigkeit 70 km/h. Wurde nicht ausschließlich für Infanterietransporte genutzt, sondern auch, um die 37 mm PaK zu ziehen.

Krupp L2

Opel Blitz

Opel Blitz

Der 3-Tonner Blitz war das meistverwendete Truppen- und Nachschubtransportfahrzeug der Deutschen. Allradantrieb, sehr langlebiger Wagen. Bis 1945 wurden mehr als 400.000 Stück gebaut.

SdKfz 10

Mittleres Halbkettenfahrzeug, das Mitte der 30er Jahre als Infanterietransportfahrzeug konzipiert wurde. Exzellente Geländetauglichkeit bei jedem Wetter. Später wurden alle möglichen Arten von Luft- und Panzerabwehrgewehren auf den SdKfz 10 montiert, was ihn zu einer ordentlichen Kampfeinheit machte.

SdKfz 10

SdKfz 11 (Hansa-Lloyd)

SdKfz 11 (Hansa-Lloyd)

Schweres Halbkettenfahrzeug, eines von vielen Arbeitstieren der Wehrmacht. Der SdKfz 11 wurde häufig verwendet, um Haubitzen, Panzerabwehrkanonen und andere Ausrüstung zu ziehen. Er konnte auch große Mengen an Munition und Versorgungsmaterial mit sich führen.

SdKfz 263

Hochleistungsnutzfahrzeug mit 8 Rädern, groß und plump, aber ein zusätzlicher schneller Wagen im Arsenal der deutschen Fahrzeuge in den ersten Kriegsjahren.

SDKFZ 263

FLUGZEUGE

Junkers Ju-87b "Stuka"

Junkers Ju-87b "Stuka" Sturzbomber

"Stuka" ist die Abkürzung für Sturzkampfbomber. Die Ju-87b war ein Zweisitzer und berüchtigt für ihre "Jerichotrompeten", eine ungewöhnliche Luftschraube auf dem linken Fahrgestell. Schon ihr heulendes Geräusch beim Sturzflug auf ein Ziel verbreitete auf dem Boden Terror und Chaos. Auf Grund ihrer Fähigkeit zum senkrechten Sturzflug war sie ideal für das präzise Anvisieren von Festungen, Bunkern und Panzern.

Ihr exzellenter Ruf wurde in der Schlacht um Großbritannien beschädigt: Die Ju-87b Staffeln mussten schwere Verluste hinnehmen und wurden sehr schnell aus dem Frontkampf zurückgezogen. Dennoch blieb die Ju-87b erschreckend wirkungsvoll, wenn sie richtig eingesetzt wurde, vor allem an der Ostfront, wo sie bis zum Ende des Krieges im Kampfeinsatz gegen sowjetische Panzerkolonnen war.

Heinkel He-111 Horizontalbomber

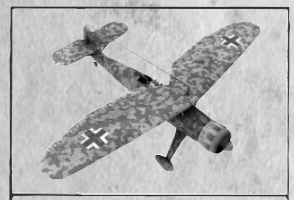
Zwischen 1939 und 1944 lieferte Heinkel mehr als 5.000 He-111 an die Luftwaffe. Das Flugzeug wurde zum ersten Mal im spanischen Bürgerkrieg eingesetzt und war für seine Zeit ziemlich veraltet. Seine drei 7,92 mm MGs erwiesen sich im Krieg gegen Großbritannien als völlig unzureichend zur Selbstverteidigung.

Heinkel He-111

Die He-111 war eine fliegende Abschussrampe für die V1 Rakete. Heinkel produzierte ebenfalls eine Ausführung mit zwei Rümpfen und 5 Motoren, um den riesigen Me-321 Lastensegler zu ziehen.

Zu den Aufgaben der He-111 gehörte der Angriff auf alliierte Eskorten, die im Nordmeer auf dem Weg nach Murmansk waren. Außerdem unterstützte sie die deutschen Bodentruppen an der Ostfront. Auf Grund schwerwiegender Verluste war sie recht bald von der Westfront abgezogen worden.

Im weiteren Verlauf des Krieges wurden die He111 mit bis zu acht MGs ausgerüstet, das letzte Modell war mit zwei .20 MGs ausgestattet. Das Gewicht verdoppelte sich beinahe von acht auf vierzehn Tonnen. Die H-Ausführung konnte bei einer konstanten Geschwindigkeit von 415 km/h Tonnen von Bomben mit sich führen.



Henschel Hs126

Henschel Hs126

Einsitziger Hochdecker. War seit 1936 in Betrieb und galt als der wichtigste Aufklärer der Deutschen in der frühen Kriegsphase. Die Mannschaft bestand aus zwei Personen, dem Piloten und einem Beobachter, der im hinteren Cockpit saß.

ALLIIERTE/GROSSBRITANNIEN

SPÄHFAHRZEUGE

Daimler Dingo

Daimler "Dingo"

Britisches Spähfahrzeug mit unabhängigem Federungssystem, hydraulischen Scheibenbremsen und einem zweiten Steuer am hinteren Ende. Berühmt für seine vielpropagierte Fähigkeit, sich in Notfällen schnell rückwärts fahrend zurückzuziehen. Zur Selbstverteidigung war es mit einer leichten 40 mm Kanone ausgerüstet.

Humber Mk II

Panzerspähwagen mit einem 4,5 Liter Daimler-6-Zylinder-Reihenmotor mit Wilson-Getriebe und jeweils 5 Vorwärts- und Rückwärtsgängen. Die maximale Geschwindigkeit betrug etwa 80 km/h. Die Standardausrüstung waren eine 2-Pfünder Hauptkanone und eine 7,92 mm Besa MG. In einigen Fällen kam eine .303 Bren als Luftabwehrwaffe hinzu.

Humber Mk II

ARTILLERIE

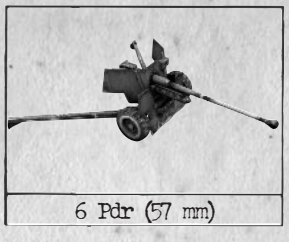
25 Pdr Feldhaubitze

25 Pfd. (87,6 mm) Feldhaubitze

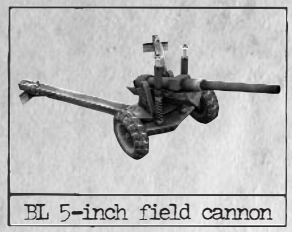
Eine der berühmtesten Waffen der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Konnte verschiedene Arten von Munition laden und panzerbrechende, hochexplosive Rauchgranaten oder Schrapnell feuern. Ihre Ballistik war für 25-Pfund Raketen ausgerichtet. Andere Ladungen hatten eine leicht abweichende Schusslinie. Der 25-Pfünder konnte sich trotz seines Gewichts von 1,8 Tonnen gut auf schwierigem Gelände fortbewegen.

6 Pfd. (57 mm) Panzerabwehrkanone

Eine große Waffe, die alle deutschen Panzer außer dem Tiger zerstören konnte. Feuerte spezielle Hülsengranaten, die auf eine Entfernung von 9 Kilometern immer noch 63 Millimeter Stahl durchschlugen. Wurde sogar von den USA kopiert.



6 Pdr (57 mm)



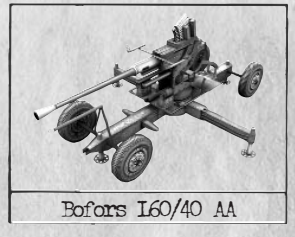
BL 5-inch field cannon

BL 5-inch (140 mm) Feldkanone

Mittleres Feldartilleriegeschütz, das drei Ladungen pro Minute über eine Entfernung von 16 Kilometern abfeuern konnte. Konnte auch Rauch- und Leuchtbomben abschießen.

Bofors L60/40 AA

Leichtes schwedisches Artilleriegeschütz; eine der erfolgreichsten Luftabwehrwaffen des Krieges. Wurde sowohl auf dem Boden als auch auf Schiffen als mobile Luftverteidigungsrampe verwendet. Konnte 100 bis 150 Schüsse pro Minute abfeuern.



Bofors L60/40 AA

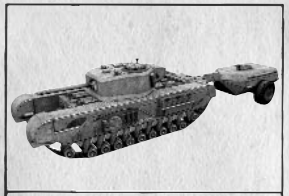
PANZERKAMPFWAGEN

Churchill III

Churchill Mk III

Die erste Aufrüstung der schweren Infanteriepanzer. Die Haubitze wurde entfernt und durch eine stärkere 6-Pfund (57 mm) Kanone ersetzt. Im Gegensatz zu früheren Ausführungen hatte er einen aufgeschweissten Panzerturm. Wurde zum ersten Mal in El-Alamein eingesetzt.

Churchill Mk VII "Crocodile"


Churchill Crocodile

Flammenwerfer-Ausführung des schweren Infanteriepanzers. Die konzentrische Besa MG und die 75 mm Hauptkanone befanden sich im Panzerturm. Der Flammenwerfer hatte eine maximale Reichweite von etwa 110 Metern, doch im Allgemeinen lag die ideale Entfernung bei 75 Metern. Der Treibstoff befand sich in einem zweirädrigen Anhänger und fasste 1200 Liter Latex sowie fünf Flaschen Stickstoff, die für den nötigen Druck sorgten.

Anmerkung: In CP2 müssen Sie den Anhänger zusätzlich erwerben, wenn Sie den Flammenwerfer des Crocodile einsetzen wollen. Wenn der Latex-Anhänger zerstört wird, operiert der Crocodile weiterhin als normaler Panzer.

Cromwell Mk IV

Cromwell Mk IV

Mittlerer Kreuzerpanzer, der in der ökonomisch schwierigen Zeit Mitte der 30er Jahre entworfen wurde, weshalb die Konstruktion auf viele Details verzichten musste, die den Preis in die Höhe getrieben hätten. Der Mark IV hatte nicht mehr die exotischen Waffen seiner Vorgänger. Er besaß 76 mm Panzerplatten und eine 75 mm Hauptkanone, die ihn für kurze Zeit dem US Sherman überlegen machte.

Crusader Mk II

Crusader Mk II

Mittlerer Kreuzerpanzer mit einer 2-Pfund (40 mm) Kanone, die ab 1941 zu schwach für die deutschen Panzer war. Die Panzerung war zwar abgewinkelt, jedoch an manchen Stellen nur 7 mm dick, weshalb er in großer Zahl von feindlichen Panzerabwehrkanonen abgeschossen wurde. Positiv hervorzuheben ist seine Schnelligkeit - ein großer Vorteil in der nordafrikanischen Wüste. Auf Grund seiner Stoßdämpfer konnte er bis zu 65 km/h fahren, schneller gar, als der Hersteller angegeben hatte. Die Mannschaften spielten viel an der Ausgangsleistung des Motors herum, was aber bedauerlicherweise auch seine Zuverlässigkeit beeinträchtigte. Der Crusader war mit einer MG ausgestattet, die auf einen kleinen, leicht gepanzerten Panzerturm montiert war, was dem Gegner weitere Angriffsfläche bot.

Matilda Mk II

Matilda Mk II

Mittlerer Kreuzerpanzer, das genaue Gegenteil des Crusader, was die Bewaffnung anging. 1940 widerstand es mit seiner 78 mm dicken Panzerung jeglichen deutschen Panzerabwehrkanonen. Bisweilen gelang es selbst der gefürchteten Flak 88 nicht, ihn zu zerstören. Seine 2-Pfund (40 mm) Hauptkanone hinwiederum war eine schwere Bedrohung für alle deutschen Panzer. Die gelungene Mischung aus Panzerung und Feuerkraft machte ihn zur tödlichen Waffe auf dem Schlachtfeld. Gegen feindliche Infanterie hatte er zusätzlich eine MG. Glück für die Deutschen: Die Produktion der Matilda war so langsam, dass sie im Frankreichfeldzug kaum ins Gewicht fiel. Die Matilda II war ein Albtraum für die Italiener in Nordafrika. Eine riesige Zahl ihrer Panzer fiel ihr zum Opfer, ohne selbst den geringsten Schaden anrichten zu können - daher der Spitzname "Königin der Wüste". Ihr Ruhmeszug endete, als Rommels Afrikakorps in Nordafrika landete. Der 2-Pfünder erwies sich als zu schwach gegen die neuen deutschen Panzer und konnte sie nur aus kürzester Entfernung zerstören. Um einen vernichtenden Schlag zu landen, musste die Matilda sich mit ihren zwei 95 PS Dieselmotoren so nah wie möglich heranwagen. Da keine größeren Kanonen auf den schmalen Panzerturm montiert werden konnten, wurde die Produktion 1943 eingestellt.

M3A1 Grant

M3A1 Grant

Mittlerer amerikanischer Panzer für eine 75 mm Kanone. Wurde direkt vom Reißbrett von Baldwin und der American Locomotive Company bestellt, die im April 1941 zeitgleich Modelle entwarfen. Die Produktion begann im August 1941 und endete im Dezember 1942. Konzipiert war er lediglich als Übergangsmodell, bevor der M4 Sherman gebaut wurde. Als dieser in Produktion ging, wurde der M3 als Ersatzstandard bestimmt. Im April 1943 wurde er als Beschränkter Standard klassifiziert und im April 1944 galt er schließlich offiziell als überholt.

M3A1 Stuart

M3A1 Stuart

Leichter amerikanischer Panzer, der im Juli 1940 normiert wurde. Die Produktion begann im März 1941 in der American Car & Foundry. Er basierte auf dem M2A4, hatte jedoch eine dickere Panzerung und das Zwischenrad lag als zusätzlicher Antrieb auf dem Boden auf. Die britischen Kavallerieregimenter gaben ihm den Spitznamen "Honey" (Schätzchen). Eingesetzt wurde er in Burma, Nordwesteuropa, Italien und Nordafrika. Russland, China und Frankreich erhielten ebenfalls einige Exemplare. Es heißt, dass die Briten diesen Panzer bei seiner Einführung hoch verehrten, da er 15 bis 30 km/h schneller war als ihre eigenen und die feindlichen Panzer und weniger Wartung erforderte.

M4 Sherman VC "Firefly"

M4 Sherman VC "Firefly"

Britische aufgerüstete Ausführung des massenhaft produzierten amerikanischen mittleren M4-Panzer; mit einer 17-Pfund (76,2 mm) Panzerabwehrkanone. Einer der vielen Vorteile der Sherman-Baureihe bestand in ihren Gussstahlkomponenten, die leicht zusammenzusetzen waren. Monatlich wurden etwa 1.000 Standardeinheiten in mehreren Fabriken der Alliierten produziert. Ein weiterer Vorteil war die horizontal stabilisierte Kanone, mit der die Mannschaft während der Fahrt feuern konnte. Mit dem britischen 17-Pfünder waren die M4 absolut tödlich: Sie konnten damals alle deutschen Panzer zerstören, den gefürchteten Tiger eingeschlossen. Der Tiger I des deutschen Panzerasses Michael Wittman wurde ebenfalls von einem M4 "Firefly" abgeschossen, der zur 33. Panzerbrigade der 1. berittenen Miliz von Northamptonshire gehörte.

Valentine Mk III

Valentine Mk III

Britischer Infanteriepanzer mit einer 2-Pfund (45 mm) Kanone. Wurde zum ersten Mal im November 1941 vom 8. Königlichen Panzerregiment der 1. Armee-Panzerbrigade in Capuzzo eingesetzt und nahm ebenfalls am Nachtangriff der 2. Südafrikadivision auf die Bardia-Festung im Januar 1942 teil. Seine Zuverlässigkeit wurde als sehr hoch eingeschätzt. Es wird berichtet, dass einige "Valentines" mit der 8. Armee die ganzen 3.000 Meilen von El Alamein nach Tunesien mitfuhren. Einer der am häufigsten verwendeten britischen Panzer des Zweiten Weltkriegs.

ARTILLERIE MIT SELBSTANTRIEB

Archer

Archer

Selbstangetriebenes Artilleriegeschütz. Eine 17-Pfund Panzerabwehrkanone auf einem Valentine-Chassis. Das Fahrgestell war relativ klein, so dass die schwere Kanone zu sehr auf das Vorderteil drückte. Die Ingenieure beschlossen daher, die Kanone einfach rückwärts zu montieren. Sie zeigte somit in die entgegengesetzte Fahrtrichtung. Daher war der Panzer im Kampf schwierig zu bedienen, doch war er sehr gefährlich, wenn er Truppen beim Rückzug unterstützte. Die starke Kanone war ebenfalls gut einsetzbar, wenn der "Archer" von einem sicheren Versteck aus feuern konnte.

Bishop

Bishop

Selbstangetriebenes Artilleriegeschütz. Eine 35-Pfund (87,6 mm) Kanone auf einem Valentine-Chassis. Es war schwierig, die Kanone schnell zu bewegen, und der Lauf konnte nicht mit einem höheren Winkel eingestellt werden. Wenn die Mannschaft über weitere Entfernungen feuern wollte, musste sie die Kanone abschrauben und auf eine Rampe tragen. Auch konnte die benötigte Munition nicht auf dem Panzer transportiert werden, so dass ein zusätzlicher Anhänger benötigt wurde. Da das Fahrzeug nicht genügend Platz für die Besatzung bot, musste ein Soldat zumeist auf dem Verdeck mitfahren.

M15A1 AA Lafette

M15A1 AA Lafette

M15-Halbkettenfahrzeug mit einer 37 mm Luftabwehrkanone und zwei .50 MGs. Es wurde ab August 1943 gebaut und war leichter und flacher als das ursprüngliche Modell M2T28, das zudem keine Panzerung hatte. Auf Grund der hohen Feuerrate, großer Präzision und exzellenter Geländetauglichkeit setzten die Alliierten die M15A1 ausgiebig in Tunesien gegen verschiedene Boden- und Luftziele ein.

TRANSPORT- UND NUTZFAHRZEUGE

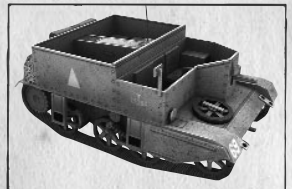
Bedford QL

Bedford QL

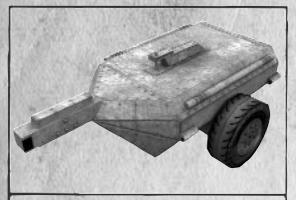
Das britische Äquivalent zum Opel Blitz, ein vielseitiger Transportwagen: Er wurde als Waffenabschussrampe, Munitionstransporter, normaler Lastwagen, Zugfahrzeug und Treibstofftransporter verwendet. Auf Grund dieser Vielseitigkeit wurde er auf der ganzen Welt eingesetzt. Der Bedford war mit 52.000 Exemplaren der meistgebaute 3-Tonnen-Laster der britischen Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg. Exzellente Geländetauglichkeit durch Allradantrieb.

Bren Allgemeine Lafette

Schnelles, leicht gepanzertes Nutzfahrzeug zum Transport von Infanterie und Bren MG-Mannschaften - daher der Name "Bren Lafette". Er wurde in England, Kanada und Australien produziert, an allen Fronten und in allen Formationen eingesetzt und erfüllte eine Reihe an Aufgaben, vom Infanterietransport über Zugmaschine für Kanonen zu Logistik und Nachrichtenwesen.



Bren Universal Gun Carrier



Latex Trailer

Latex-Anhänger

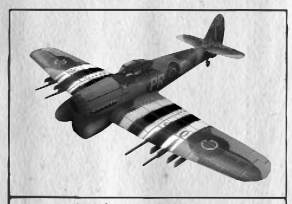
Gut gepanzerter Container, der Latex für den Churchill "Crocodile" lieferte. Im Notfall konnte die Mannschaft den Anhänger in Sekundenschnelle abkoppeln.

Anmerkung: In CP2 müssen Sie den Anhänger separat erwerben und ihn zu Beginn der Mission manuell an den Panzer ankoppeln.

FLUGZEUGE

Hawker Typhoon (Falkner Taifun)

Kampfbomber, der 1942 zum ersten Mal an die Royal Air Force geliefert wurde. Für den Luft-Kampf war er mit vier 20 mm Hispano-Kanonen und acht Raketenwerfern ausgerüstet. Alternativ konnte er zwei 500 Pfund-Bomben mit sich führen. Im Sommer 1944 feuerten Hunderte von "Typhoons" Millionen von Schüssen, Tausende von Raketen und Hunderte von Bomben auf die deutschen Positionen bei Falaise in der Normandie. Allein in dieser Schlacht vernichteten sie über 175 feindliche Panzer.



Hawker Typhoon

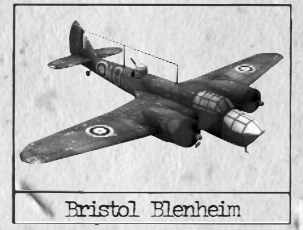
Spitfire MkVB

Supermarine Spitfire MkVb (feuerspeiender Vulkan)

Verbesserte Ausführung des emblematischen britischen Kampfflugzeugs, einer der erfolgreichsten "Lückenfüller", der je in der Royal Air Force gedient hat. Anstelle des standardmäßigen Merlin XX Motors wurde der bessere Merlin 45 von Rolls-Royce in ein leicht verändertes MkI Flugwerk eingesetzt. Der MkV war an allen Fronten und wurde an neun weitere Länder geliefert, darunter die Sowjetunion und die USA.

Bristol Blenheim

Transportflugzeug mit konventioneller Bauart, das als Zivil-Linienflugzeug konzipiert wurde und zu Beginn des Zweiten Weltkriegs schneller als die meisten Jagdflugzeuge der Royal Air Force war. Trotz seiner hohen Verwundbarkeit durch feindliches Feuer wurde es viel als Bomber, Jäger, Nachtjäger, Aufklärer und Nahunterstützungs-Flugzeug eingesetzt.



Bristol Blenheim

Westland Lysander

Westland Lysander

Einsitziger Hochdecker aus der Vorkriegszeit. Wurde 1938 in die Royal Air Force aufgenommen und in der Schlacht um Frankreich eingesetzt, war aber auf Grund seiner langsamen Eigengeschwindigkeit sehr verwundbar. Nachdem er aus dem Frontdienst abgezogen worden war, machte er sich mit seinen Nachtflügen über das besetzte Europa einen Namen, wo er Nachschub und Geheimagenten hinter den feindlichen Linien abwarf. Er diente ebenfalls als Zielschlepper und war während der Rettungsaktionen über dem Ärmelkanal von unschätzbarem Wert.

DeHavilland Mosquito

Hochgeschwindigkeitsflugzeug mit revolutionärer Bauart aus Holz zum schnellen Angriff. Wurde in verschiedenen Ausführungen produziert und für diverse Aufgaben genutzt, unter anderem als Trainingsflugzeug, Aufklärer, Abfangjäger und Nachtjäger. Ganz sicher das erfolgreichste und unkonventionellste britische Flugzeug des Krieges.

DeHavilland Mosquito

ALLIIERTE/USA

SPÄHFAHRZEUGE

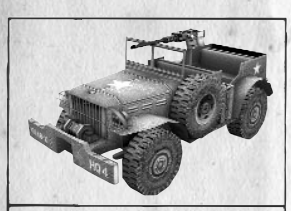
Wyllis Jeep

Wyllis Jeep

Späh- und Kommandofahrzeug mit Allradantrieb für jedes Gelände. Vermutlich das berühmteste Fahrzeug der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Durch den wassergekühlten 54 PS-Motor konnte es Hügel mit einer Neigung von 60° hinauffahren und auch durch flaches Gewässer fahren. Problemlos in trockenem (Wüste) wie feuchtem Klima (Dschungel). Es gab weitere Ausführungen mit drehbarer MG, zusätzlichen Treibstofftanks oder Panzerplatten.

Dodge WC 57

Amerikanisches Kommandofahrzeug mit Allradantrieb, das hauptsächlich von den Fronteinheiten als mobile Funkstation verwendet wurde. Ideal für Geländefahrten und auf Grund des relativ starken 76 PS-Motors ebenfalls gut geeignet für Anstiege. Um anderen Fahrzeugen in schwierigem Gelände zu helfen, war es mit einer Winde ausgestattet.



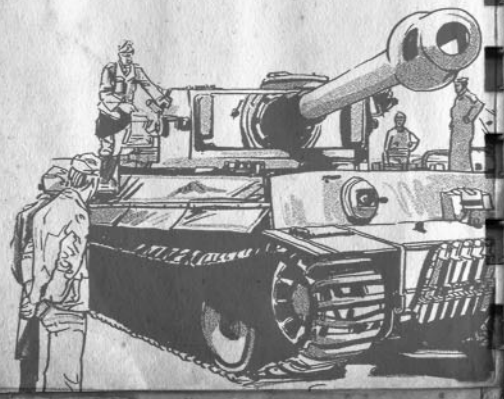
Dodge WC 57

ARTILLERIE MIT SELBSTANTRIEB

M15A1 AA

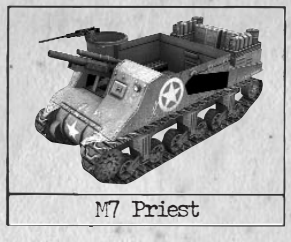
M2A1 AA

Luftverteidigungsrampe, Variante des massenhaft produzierten amerikanischen M2A1-Halbkettenfahrzeugs.



M7 Priest

Amerikanisches selbstangetriebenes Artilleriegeschütz mit einer 105 mm Haubitze auf einem M3 Chassis. Hauptsächlich als Artillerie mit mittlerer Reichweite zur Unterstützung angreifender Infanterie eingesetzt. Es wurde ab 1942 produziert und war sehr gefragt, als die britischen Truppen in der Nordafrikakampagne einen Ersatz für ihr Bishop-Artilleriegeschütz benötigten.



M7 Priest

M16 MGC Quad AA

M16 MGC Quad AA

Lafette für mehrere Kanonen, Variante des amerikanischen M16 Nutzfahrzeugs. Wurde auch "Meat Chopper" (Fleischwolf) genannt. Ausgerüstet mit vier Kal. .50 MGs, die konzentrisch auf einen elektrischen Maxson-Panzerturm montiert wurden. Seine maximale Feuerrate von 2.200 Schüssen pro Minute machte ihn zur tödlichen Waffe gegen tieffliegende Flugzeuge und erwies sich als verheerend bei der Bodenunterstützung gegen Infanterie. Zu den weiteren Ausführungen gehörten der T30 HMC mit einer 75 mm Haubitze, der T19 HMC mit einer 105 mm Haubitze sowie der M15A1 MGMC mit einer 37 mm Luftabwehrkanone und zwei konzentrisch angeordneten .50 MGs.

M36 Slugger

M36 Slugger

Panzerjäger, der die deutsche Flak 88 in ihrer Rolle als "König der Killer" ablöste. Das Chassis stammte aus einem M10, musste jedoch komplett umgebaut werden, damit der Panzerturm die schwere 90 mm Kanone tragen konnte. Mit seiner enormen Durchschlagskraft und Spezialmunition konnte er die Tiger- und Panther-Panzer selbst aus großen Entfernungen zerstören. Die Mannschaften verwendeten oftmals die Taktik "Schuss und Flucht" und konnten viele Treffer verzeichnen, ohne einen einzigen M36 zu verlieren. Zwischen 1944 und 1945 waren über 1.400 M36 im Einsatz.

PANZERKAMPFWAGEN

M4 Sherman

M4 Sherman

Mittlerer amerikanischer Panzer, die Allroundwaffe der alliierten Panzerdivisionen. Er besaß eine 75 mm Panzerabwehrkanone und wurde darüber hinaus für Grabungs- und Bergungsarbeiten verwendet. Es gab Ausführungen für Gewässerfahrten und als Flammenwerfer sowie als motorisierte Raketenabschussrampe. Frühere Varianten hatten die unangenehme Angewohnheit, ohne jeglichen Feindkontakt in Flammen aufzugehen. Schuld daran war der 425 PS-Benzinmotor von Chrysler. Die späteren Ausführungen waren aber stabil und solide und wurden ob ihrer robusten Zuverlässigkeit sogar von den Russen geschätzt. Der Sherman ist einer der bekanntesten Panzer der Welt. Die USA exportierten ihn nach dem Krieg in viele Länder.

M4 Sherman VC "Firefly"

M4 Sherman VC "Firefly"

Feldausführung des massenhaft produzierten mittleren M4-Panzers der Amerikaner. mit einer britischen 17-Pfund Kanone, die sogar die Panzerung des deutschen Tiger-Panzers durchdrang.

M26 Pershing

M26 Pershing

Mittlerer amerikanischer Panzer mit 110 mm Panzerplatten und einer 90 mm Hauptkanone. Daher der Spitzname "Tiger Tamer" (Tigerbändiger). Die Kanone feuerte von einem gusseisernen Panzerturm aus. Ihre Hochgeschwindigkeitsgeschosse konnten sowohl Panther- als auch Tiger-Panzer aus großen Entfernungen zerstören. Da die Kanone zusätzlich stabilisiert war, konnte sie sogar im Fahren schießen. Die Pershing-Panzer wurden sehr spät in Betrieb genommen, im Januar 1945 waren erst 20 Exemplare in Europa angekommen.

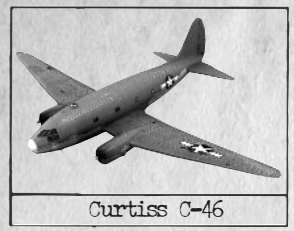
TRANSPORT- UND NUTZFAHRZEUGE

M2A1

M2A1

Mannschaftstransportwagen in verschiedenen Ausführung, darunter auch Halbkettenfahrzeuge. Platz für zehn Mann in voller Kampfausrüstung. Wurde auch häufig als Zugmaschine für die 105 mm Haubitze eingesetzt.

FLUGZEUGE

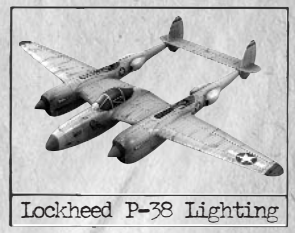

Curtiss C-46

Curtiss C-46

Massenhaft produziertes Transportflugzeug amerikanischer Bauart, das je nach Innenausstattung 38 bis 50 Truppen transportieren konnte. Die große Ladetür und die Tragfähigkeit von 5 Tonnen gestatteten es, Jeeps, leichte LKWs und sogar kleinere Flugzeuge mitzuführen.

Lockheed P-38 Lighting

Doppelrumpf-Flugzeug amerikanischer Bauart mit mehreren Motoren, das die doppelte Stärke und fast die doppelte Größe seiner Vorgänger hatte und damit zu den zahlreichen Assen der US-Luftwaffe gehörte. Mit nicht weniger als vier .50 MGs sowie einer 20 mm Kanone hatte es genügend Feuerkraft, um sogar Schiffe zu versenken, was gelegentlich sogar vorkam.


Lockheed P-38 Lighting

ALLIIERTE/SOWJETUNION UND PARTISANEN

SPÄHFAHRZEUGE

BA 12

BA 12

Panzerwagen mit zwei Sätzen Doppelreifen hinten, einem Satz Einzelreifen vorn und einem Satz Ersatzreifen, der an den Seiten verstaut war. Obwohl der BA-12 ursprünglich für Aufklärungsfahrten konzipiert war, besaß er hinten einen Panzerturm mit einer 45 mm Kanone, der gegen leichte Panzer und nicht gepanzerte Fahrzeuge recht wirkungsvoll war. Die Kanone war neben seiner ordentlichen Geschwindigkeit sein größter Trumpf. Hingegen war er gegen Angriffe durch feindliche Panzer oder anhaltendes Infanteriefeuer wehrlos. Wie viele andere Sowjetfahrzeuge war die Bauart sehr schlicht, um eine Massenproduktion zu ermöglichen und möglichst schnell möglichst viele Waffen auf dem Schlachtfeld einsetzen zu können.

BA 64

Leichter Panzerspähwagen, der hauptsächlich von der sowjetischen Infanterie benutzt wurde. Ausgerüstet mit einer 7.62 mm MG auf einem kleinen Panzerturm. Das Fahrzeug war relativ klein und bot Platz für zwei Mann.

BA 64

Willys Jeep

Willys Jeep

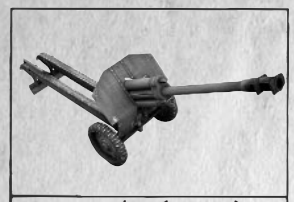
Gemietete Ausführung des weitverbreiteten amerikanischen Nutzfahrzeugs.

ARTILLERIE

M1910/30 (122 mm)

Mittlere Feldhaubitze, die 22 kg Sprengladung über eine Entfernung von 12 Kilometern feuern konnte. Die Panzerung genügte gerade, um die Mannschaft vor Schrapnell zu schützen. Wie bei allen russischen Artilleriekanonen waren die Reifen mit Schaumstoff gefüllt, so dass die Haubitze selbst nach einem direkten Treffer noch fahren konnte.

M1910/30 (122 mm)



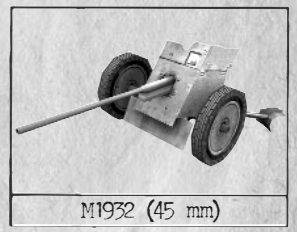
M1909/30 (152 mm)

M1909/30 (152 mm)

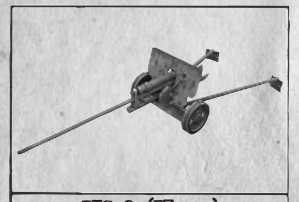
Mittlere Feldhaubitze, die 40 kg Sprengladung über eine Entfernung von 9 km schießen konnte. Sie war mit einem Gewicht von 2,7 Tonnen relativ schwer und schwierig in der Handhabung. Wie bei allen russischen Artilleriekanonen waren die Reifen mit Schaumstoff gefüllt, so dass die Haubitze selbst nach einem direkten Treffer noch fahren konnte.

M1932 (45 mm)

Aufgemöbelte russische Kopie der deutschen 37 mm Rheinmetall Panzerabwehrkanone.



M1932 (45 mm)



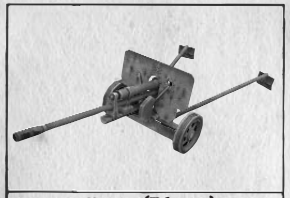
ZIS-2 (57 mm)

ZIS-2 (57 mm)

Sehr wirkungsvolle und leicht bedienbare Panzerabwehrwaffe, die Hochgeschwindigkeitsgeschosse über eine Entfernung von 8.400 Metern feuern konnte. Bei einer Entfernung von 500 Metern konnte sie 10 cm Stahl durchdringen.

ZIS-3 (76 mm)

Ursprünglich als Feldkanone konzipiert, stellte sie sich als sehr wirkungsvolle Panzerabwehrwaffe heraus. Sie konnte Geschosse über 10.000 m feuern und 14 cm Stahl bei einer Entfernung von 500 m durchdringen. Eine große Zahl wurde von den Deutschen gekapert, die sie gegen ihre früheren Besitzer einsetzten.



ZIS-3 (76 mm)

ARTILLERIE MIT SELBSTANTRIEB

Gaz AA Quad MX

Gaz AA Quad MX

Mobile Flugabwehrplattform auf dem legendären "Polutorka"-LKW. Die vier 25 mm Maxim-MGs waren eine tödliche Waffe gegen tiefffliegende Flugzeuge ebenso wie gegen angreifende Infanterie.

SU 76

Selbstfahrende Panzerabwehrkanone auf einem T-70 leichter Panzer Chassis. Die 76,2 mm Hauptkanone war nach 1943 zu schwach. Zudem war sie oben offen und ein leichtes Ziel für die Handgranaten der feindlichen Infanterie. Diese Schwachpunkte überdeckten die Russen mit der bloßen Zahl ihrer Waffen: Zwischen 1940 und 1945 wurden über 12.000 SU-76 gebaut und aufs Feld geschickt.

SU 76

SU 85

SU 85

Selbstangetriebener Panzerjäger mit einer 85 mm Hauptkanone, der ursprünglich zur Luftabwehr vorgesehen war. Da er keine MGs auf dem Fahrgestell hatte, war er sehr anfällig gegenüber feindlicher Infanterie. Ein weiterer Nachteil bestand darin, dass er keinen Panzerturm besaß, so dass die Mannschaft den Panzer stets ungefähr in die Richtung des Feindes ausrichten musste. Auf Asphalt erreichte der SU-85 mit seinem 500 PS-Motor eine

Geschwindigkeit von 55 km/h und war damit genauso schnell wie der deutsche Jagdpanther. Als die Russen herausfanden, dass die Hauptwaffe des SU-85 besser in den T-34 passte, wurde diese Einheit durch den SU-100 ersetzt.

SU 122

Massenhaft produziertes Sturmgeschütz, realisiert durch eine 122 mm Haubitze auf einem T-34 Chassis. Exzellente Geländetauglichkeit und hohe Geschwindigkeit. Die Deutschen rüsteten sie für ihre 122 mm Geschosse um, so dass die Fahrzeuge nach Eroberung häufig auch von der Wehrmacht eingesetzt wurden.

SU 122

ISU 152

ISU 152

Sturmgeschütz auf einem IS-2 Chassis. Die 152 mm Haubitze mit langem Lauf verlieh ihr ungeheure Feuerkraft. Die 12,7 mm MG auf dem Dach sollte gegen feindliche Flugzeuge eingesetzt werden. Ungünstigerweise musste der Schütze dazu auf den Panzerturm klettern und wurde dadurch zu einem einfachen Ziel der feindlichen Infanterie.

BM13N "Katyusha"

Raketenabschusssystem auf einem ZIS-6 LKW. Es konnte sechzehn 20 mm Raketen über eine Entfernung von 9 Kilometern feuern. Die Raketen waren in der Lage, Panzerwagen zu zerfetzen und in wenigen Augenblicken ganze Infanteriegruppen zu zersprengen. Die Deutschen gaben der Waffe wegen des schrillen Geräusches der Raketen den Spitznamen "Stalinorgel". Die Russen nannten sie nach dem damals berühmten Lied Katyusha (Kathrin).

BM13N "Katyusha"

PANZERKAMPFWAGEN

BT-7

BT-7

Mittlerer Kampfpanzer, das Arbeitstier der sowjetischen Panzerdivisionen in der frühen Phase des Großen Vaterländischen Krieges. Mit seinem 500 PS-Dieselmotor konnte er Geschwindigkeiten von bis zu 86 km/h erreichen. Die ungenügende Panzerung war sein größtes Handicap, das sich gegenüber moderneren deutschen Panzern als fatal herausstellte. Die dreiköpfige Mannschaft verwendete eine 76,2 mm Panzerabwehrkanone und drei 7,62 mm Maschinengewehre. Der geplante Nachfolger BT-IS wurde nie im Kampf eingesetzt. Stattdessen bauten die Russen den T-34, einen der berühmtesten und wichtigsten Panzer in der Geschichte.

IS-2

IS-2

Schwerer Kampfpanzer, benannt nach Josef Stalin; ein monströses Gerät, das der KV-Reihe, die es ersetzte, durchaus ebenbürtig war. Die vierköpfige Mannschaft benutzte eine 122 mm Hauptkanone, die alle damaligen Panzerungen brechen konnte - selbst der deutsche Königstiger musste vorsichtig sein, wenn er den IS-2 angriff. Die Russen setzten den Panzer mit verheerender Wirkung im Kampf um Berlin ein. Ein Augenzeuge berichtet über ein Gefecht zwischen einem IS-2 und einem Panther-Panzer, bei dem das russische Geschoss die Frontpanzerung des "Panthers" durchbohrte und hinten wieder hinausschoss, ehe es explodierte. Kurz nach seiner Einführung stellten russische Ingenieure fest, dass die deutschen 75 mm Kanonen den IS-2 von allen Seiten durchbohren konnten, weshalb sie den IS-2M entwickelten, der eine stärkere Frontpanzerung mit einem Winkel von 60 Grad hatte, so dass Geschosse oftmals von ihm abprallten. Zwischen 1944 und 1945 wurden insgesamt 3.475 IS-2 produziert.

KV-2

KV-2

Schwerer Kampfpanzer, benannt nach Klement Voroshilov, dem Gründer der Roten Armee. Ein Albtraum für die Deutschen während ihres Russlandfeldzugs. Mit dem hohen Panzerturm und einer 152 mm Haubitze war das 50-Tonnen-Ungeheuer eine schwere Nuss für feindliche Panzerabwehrkanonen. Es war leichter zu treffen als zu beschädigen - bisweilen konnten ihn nicht einmal mehrere direkte Treffer zum Stillstand bringen. Ein einzelner KV-2 hielt eine ganze motorisierte deutsche Division bei ihrer Invasion in die Ukraine in Schach. Er wurde an einer Hauptstraße aufgestellt, die durch sumpfiges Gelände führte, zerstörte ein Fahrzeug nach dem anderen,

nahm ein halbes Dutzend Batterien hoch und blockierte ganze 48 Stunden den deutschen Vormarsch, ehe der sechsköpfigen Mannschaft die Munition ausging und sie beschloss, den unbeweglichen Panzer zu verlassen. Es wurden lediglich 330 KV-2 gebaut, da die Deutschen die Produktionsstätte einnahmen.

T-26

T-26

Leichter Panzer zur Unterstützung der Infanterie, der zuerst im Winterkrieg 1939-1940 gegen Finnland eingesetzt wurde. Im Wesentlichen eine Kopie des britischen 6-Tonnen Vickers-Panzers. Seine maximale Geschwindigkeit betrug 30 km/h - viel zu langsam für ein gutes Spähfahrzeug, weshalb er lediglich im Großen Vaterländischem Krieg für Späh- und Lastenfahrten verwendet wurde. Zudem war die Panzerung unzureichend. Die 45 mm Hauptkanone und die zwei MGs auf dem Fahrgestell waren kaum geneigt, diese Nachteile auszugleichen. Der T-26 war mit drei Mann besetzt und stellte für die deutschen Panzer III und IV eine echte Gefahr dar, wobei er jedoch selbst ebenfalls ein leichtes Ziel war.

T-34 M40

T-34 M40

Massenhaft produzierter mittlerer Panzer mit revolutionärer Bauart. Die frühe Ausführung ist an ihrem kleinen Panzerturm und dem seltsam geformten Kanonenmantel erkennbar. Sie hatte enorme Feuerkraft: Die 76,2 mm 76L35 Kanone war doppelt so groß wie die deutsche Konkurrenz und zerriss jeden Panzer, der ihr in die Quere kam. Mit dem 500 PS-Motor konnte sie mit 40 km/h durchs Gelände fahren. Schnee und Matsch stellten für ihre breiten Ketten kein Problem dar. Obwohl der deutsche Panther-Panzer in derselben Klasse technisch besser war, stellte der T-34 durch die bloße Stückzahl (10.760) den gewichtigeren Gegner auf dem Schlachtfeld dar. Er war vermutlich der wichtigste Panzer der Alliierten und hatte ausschlaggebende Wirkung auf die nachfolgenden Bauarten.

T-34 M42

Eine andere Ausführung des massenhaft produzierten mittleren Panzers, der sich von diesem durch seinen etwas größeren, gusseisernen Panzerturm unterschied. Ein großer Schock für die Deutschen, als sie feststellten, dass dieser Panzer alle seine Gegner erledigte und dabei alle Panzerabwehrgeschosse an der geneigten Panzerung abprallten.

T-34 M42

T-34/85

T-34/85

Aufgerüstete Ausführung des massenhaft produzierten mittleren Panzers. Eine Reaktion der Russen auf die verbesserte Panzerung und Bewehrung der deutschen Panzer ab 1943. Der T-34/85 hatte einen veränderten KV-85 Panzerturm auf dem T-34/76 Chassis und war mit einer 85 mm Kanone ausgerüstet. Dadurch konnte er einen deutschen Tiger-Panzer aus einer Entfernung von 1.500 Metern zerstören, obwohl er ihn nur von der Seite angriff.

TRANSPORT- UND NUTZFAHRZEUGE

Gaz AA

Die legendäre "Polutorka" war eines der meistproduzierten russischen Fahrzeuge des 20. Jahrhunderts. Zwischen 1930 und 1950 wurden über 1 Million Exemplare gebaut. Die Gaz-AA wurde für alle möglichen Aufgaben verwendet: als gewöhnlicher LKW, Munitionstransporter, Treibstofftransporter, Krankenwagen, mobile Funkstation und auch als Luftabwehr-Träger. Sie konnte mit jeder Art von Treibstoff betankt werden, sogar mit Kerosin, wenn die Außentemperatur hoch genug war. Die Gaz AA konnte bis zu 1,7 Tonnen transportieren und hatte eine Spitzengeschwindigkeit von 75 km/h.

Gaz AA

ZIS 6

ZIS 6

Russische Kopie des amerikanischen Nutzfahrzeugs, die in den 20er Jahren in die Sowjetunion importiert wurde.

FLUGZEUGE

Ilyushin IL-2 "Sturmovik"

Niedriges Angriffsflugzeug, im Grunde ein fliegender Panzer: Die gesamte Front war mit 14 mm Panzerplatten bestückt. Das Cockpit war durch 65 mm kugelsicheres Glas geschützt. Vier MGs befanden sich am Flügelansatz und wurden später im Krieg durch gefährlichere Waffen ersetzt.

Ilyushin IL-2 "Sturmovik"

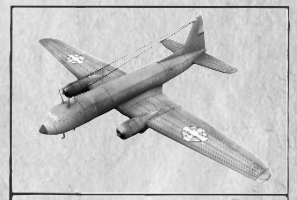
Ilyushin IL-4 DB-3F

Ilyushin IL-4 DB-3F

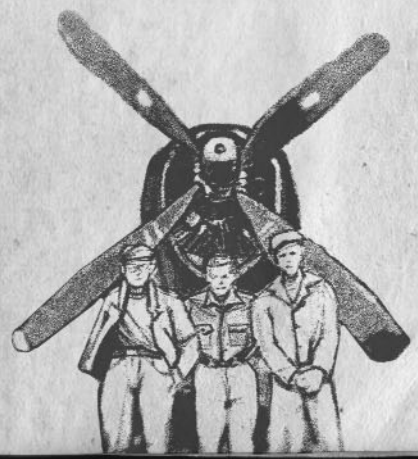
Massenhaft produzierter mittlerer Bomber. Sehr erfolgreiche Bauart mit drei MGs, großer Reichweite und einer Kapazität für fast eine Tonne Bomben. 1942 wurde der ursprüngliche Motor durch den stärkeren M-88B Motor ersetzt, der das Flugzeug noch besser machte - so gut, dass es bis lange nach dem Krieg im Einsatz blieb.

Ilyushin IL-12

Massenhaft produziertes russisches Transportflugzeug mit mehreren Motoren, das von den jugoslawischen Partisanen benutzt wurde.



Ilyushin IL-12



CREDITS STORMREGION

Project Lead
Tamás 'Havoc' Szerémy
Lead Designer
Péter 'Nyesi' Nyester
Senior Level Designer
Gyula 'Gyula bá' Nagy
Level Designers
Zoltán 'Bassman' Gonda
Gábor 'Tass' Komor
Kamilla Kubisch
Péter Kurdi
Zsolt 'Sikló' Lakatos
Csilla Veréb
Mission Scripters
János 'Ibrahim' Ibrányi
Péter 'OCC' Ligeti
József 'Mocsy' Mocsáry
László 'Pellus' Peller
Story/Dialogues
András 'Skrull' Gáspár
Péter 'Nyesi' Nyester
Cutscenes
Dániel 'BaTo' Baticz
János 'Ibrahim' Ibrányi
József 'Mocsy' Mocsáry
Additional Design
András 'Csumi' Deierl
Krisztián 'Krax' Kiss
László 'Pellus' Peller
Music/SFX
Péter 'Maze' Tolnay
Ákos 'Valerio' Ambrus
Lead Programmer
Lajos 'Lala' Nádasi
AI Programming
István 'EXA' Cseh
Game Content Programming
Zoltán 'Empire' Tóth
Zsolt 'Dottie' Molnár
3D Engine Programming
Tamás 'MB' Rábel
András 'Hypnos' Acsai
Additional Programming
János 'Jan_OS' Galántai
Localization Manager
László 'Edge' Noszlopi
Lead Graphic Artist/ Motion Capture Supervisior
Szabolcs 'Kutya' Józsa
2D Graphic Artist
Gergely 'skylow' Buttinger
Keyframe Animation
Tamás Molnár
3D Graphic Artists
Endre 'End' Számel
Zoltán Attila 'Mozo' Molnár
Péter 'Nock' Szegedi
Zoltán 'S1' Kecskeméti
Tamás Peto
Patrice Creusot
István 'Szala" Szalai
Péter 'Lipton' Majer
Additional Graphics
Zoltán 'Bruzsy' Ruzsányi
Csaba 'Floyd' Gyulai
Gábor 'Gabesz' Csipke
Motion Capture Actors
Adám 'Csiga' Csillag
Gyula 'Gyula bá' Nagy
Gábor 'Tass' Komor
Senior QA
István 'Kipu' Krippl
Testers
Tamás 'Topi' Pánczél
Balázs 'Trust' Havasi
Ivan 'Mad_Boy' Nicoara
Balázs 'Dice' Weibel
Additional Testers
Ákos Pazár
Attila Gergely Velki
Tamás Faludi
Ferenc 'Freeman' Nagy
Gyula 'Gyulus' Rácz
Gábor 'Gabesz' Kiss
Csanád Nagy
István 'Trasher' Nagy
Gábor Pápai
Tibor Mészáros
Imre Gábor
Zoltán Mányi

Special thanks:
Automex
Lajos 'Princo' Góczi
Brainfactor
Miklos 'Miki' Szabó
ATI
Agnes So
Kevin Strange
GameSpy
Tom Hitchcock
Leif Klokkevold
Joost Schuur
Intel
Holly D. Kreie
Nazeeh Khajah
NVidia
Isabelle Massa
Eric Reichley
RAD Game Tools
Mitch Soule
XGI
Jeryuan Yan

Ágota 'Ági' Vajda,
Anita Kiss,
Zsolt 'Bozso' Havasi **and others...**

CREDITS CDV

Development Director
Dirk Weber
Senior Producer
Achim Heidelauf
Localisation Manager
Thomas Kröll
Johannes Bickle
Christoph Weinstein
QA Director
Peter Oehler
Senior QA Manager
Thomas Heil
Senior QA Coordinator
Andre Dordel
Co-Leadtester
Daniel Schömperlen
QA Tester
Alexander Zeiß
Bernd Heumann
Bogdan Trifan
Christian Schaffer
Christoph Seel
Daniel Pathmaperuma
Eric Schreiber
Hanno Schneider
Michael Fochler
Pascal Renschler
Pedro Pinto
Roland Thimister
Sebastian Merkel
Stefan Kostov
Stefan Pröll
Stefan Schreiber
Thomas Heilbronner
Thorsten Of
Thorsten Zastrow
Tihomir Tomanic
Torsten Biller
Werner Aron
Yasmin Mueller
Marketing & PR Director
Eric Standop
Team Coordinator
Evelyn Reina
PR Manager
Michel Judt
PR Assistant
Christine Richter
Marketing Manager
Randy Dohack
Senior Graphic Designer
A. Adrian Alonso
Graphic Designer
Monika Gola
Silvija Svetec
Additional Graphics
Oliver Krainhöfner
Web Developer
Stefan Schwoebel
Christian Stieber

Dialogue by Joe Reinkemeyer & David Freeman of The Freeman Group

Dialogue Translation and Revision:
Sonja Bühring

EXTRA CREDITS

STUDIOPOLIS, INC.
Dialogue Recording Engineer
Eric Lewis
Dialogue Assistant Engineer
Joe Moeller
Dialogue Editor
Eric Lewis
Production Manager
Laura Lopez
Studio Manager
Jamie Simone
Technical Consultant
Richard W. Densmore

Voice Directing
Dean Orion of The Freeman Group

ACTORS
Peter Weller
"Jeffrey S. Wilson"
Dave Cowgill
"Hans von Gröbel"
"Sergio DeAngelis"
"Brit #1"
"German Radio Voice"
"German Pilot"
"US #2"
"Peasant #2"
"Vladimirov"
Kirk Thornton
"Dario DeAngelis"
"Wolf"
"Brit #2"
"Narrator"
"Mustafa"
Steve Blum
"Randolph"
"Yugo #1"
"Italian #1"
"Brit #3"
"Ibrahim"
Steve Bulen
"James Barnes"
"Italian #2"
"German #1"
"Tito"
"US #1"
"Bozzi"
"Peasant #1"
"German Pilot"
"GB Pilot"

GERMAN VERSION
Localization Agency
Translocacell
Localizations
Project Manager
Martin Ruiz Torreblanca
Sound Engineer
Friedrich Klemme
Bookings
Bettina Golk

INDEX

A
Achsenmächte/Deutschland 34
Achsenmächte/Italien 32
Aleksander Efremovich Vladimirov 13
Alliierte/Grossbritannien 46
Alliierte/Sowjetunion + Partisanen 58
Alliierte/USA 54
Anti-Aliasing 22
Artillerie mit Selbstantrieb 32, 36, 50, 54, 60
Aufblasbares Boot 30
Ausrüstung 21, 28, 30
Ausrüstungstipps 21, 28
Automatische Speicherung 21

B
Beenden 23, 26
Befehlszentrum 24, 28
Benutzeroberfläche 27, 29
Bestenliste 15, 17
Bildschirmauflösung 22
Bildwiederholungsfrequenz 22
Brandbombe 30

C
Credits 23, 66

D
Dario de Angelis 8
Direct-IP 19
DVD-ROM 4

E
Einführung 5-7
Einheiten 19, 20, 21, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 32
Einheitenerkennung 21
Einstellungen 19, 22
Einzelspieler 15, 16

F
Farbkennungen 24
Farbtiefe 22
Farvan Pondurovic 12
Ferngläser 30
Flagge 15, 21, 25, 28
Flugzeuge 33, 44, 52, 57, 65

G
Gamespy 4, 16, 17, 18, 20
Gefecht 15, 16, 25
Grafikoptionen 22
Grundlagen 24

H
Handgranate 30
Hans von Gröbel 9, 10
Hauptmenü 14
Helligkeit 22
Herrschaft 16, 18, 19

I
Information/Karte 19
Informationszentrum 27
Installation 4

J
James Barnes 11, 12
Jeffrey S. Wilson 10, 11

K
Kamerasteuerung 25
Kampagne der Partisanen 6, 12, 15
Kampagne der Achsenmächte 5, 8, 15
Kampagne der Alliierten 6, 10, 15
Kampagnen 5, 15, 16
Kriegsphase 16, 19

L
Laden 15, 16, 26
LAN 16, 18, 19
Levelsterne 21
Liste der Abkürzungen 31
Lizenzvertrag 70, 71

M
Maus 23, 24, 25
Mehrspieler 4, 16, 18
Miles 3D Sound Provider 22
Minendetektor 30
Minikarte 25, 28
Missionsmodus 19

N
Neigen 25

O
Obere Leiste 29
Online-Key 4
Optionen 21, 22

P
Panzerhandmine 30
Panzerkampfwagen 33, 39, 47, 56, 62
Panzermine 30
Positionsanzeiger 25
Prestigelimit 19
Profil 14

R
Rotieren 25

S
Schatten 22
Scheinwerfer 29
Scrollen 25
Sergio de Angelis 9
Soundoptionen 22
Spähfahrzeuge 32, 34, 46, 54, 58
Spieleinstellungen 19
Spieloptionen 21
Steuerung 23, 25, 26
Support 1
Systemvoraussetzungen 1
Szenario 17

T
Transport- und Nutzfahrzeuge 43, 51, 57, 64
Taschensprengladung 30
Tastaturbelegung 23
Tastatursteuerung 26
Teamspiel 16, 18, 19
Textur 22
Trefferanzeige 21
Tutorial 20, 24

V
VSync 22

W
Weiter 15

Z
Zoom 25

EINHEITENINDEX

A
Archer 50
Autoblinda 41 32

B
BA 12 58
BA 64 58
Bedford QL 51
Bishop 51
BL 5-inch (140 mm) Feldkanone 47
BM13N "Katyusha" 61
Bofors L60/40 AA 47
Bren Allgemeine Lafette 52
Bristol Blenheim 53
BT-7 62

C
Carro Armato L6/40 32
Churchill Mk III 47
Churchill Mk VII "Crocodile" 48
Cromwell Mk IV 48
Crusader Mk II 48
Curtiss C-46 57

D
Daimler "Dingo" 46
DeHavilland Mosquito 53
Dodge WC 57 54

F
FlaK 36 (Modell 88) 35

G
Gaz AA 64
Gaz AA Quad MX 60

H
Hawker Typhoon 52
Heinkel He-111 Horizontalbomber ... 44
Henschel Hs126 45
Humber Mk II 46

I
Ilyushin IL-12 65
Ilyushin IL-2 "Sturmovik" 65
Ilyushin IL-4 DB-3F 65
IS-2 62
ISU 152 61

J
Junkers Ju-87b "Stuka" Sturzbomber 44
Krupp L2 43

K
Kübelwagen 34
KV-2 62

L
Latex-Anhänger 52
Leichter Panzerspähwagen SdKfz 232 35
Lockheed P-38 Lighting 57

M
M13-40 33
M15A1 AA Lafette 51
M16 MGC Quad AA 55
M1909/30 (152 mm) 59
M1910/30 (122 mm) 59
M1932 (45 mm) 59
M26 Pershing 56
M2A1 57
M2A1 AA 54
M36 Slugger 55
M3A1 Grant 49
M3A1 Stuart 49
M4 Sherman 56
M4 Sherman VC "Firefly" GB 50
M4 Sherman VC "Firefly" USA 56
M7 Priest 55
Macchi Mc-200 "Saetta" 33
Matilda Mk II 49

O
Opel Blitz 43

P
PaK 36 (Modell 37) 35
PaK 38 (Modell 50) 36
Panzerjäger SdKfz 171 "Jagdpanther" 38
Panzerjäger SdKfz 184 "Elefant" 38
Panzerkampfwagen I SdKfz 101 Ausf. B 38
Panzerkampfwagen I SdKfz 101 Flammpanzer 39
Panzerkampfwagen II SdKfz 121 Ausf. C 39
Panzerkampfwagen III SdKfz 141 Ausf. F 40
Panzerkampfwagen IV SdKfz 161 Ausf. D 40
Panzerkampfwagen IV SdKfz 161/1 Ausf. F2 40
Panzerkampfwagen V "Panther" SdKfz 171 Ausf. A 41
Panzerkampfwagen V "Panther" SdKfz 171 Ausf. D 41
Panzerkampfwagen VI "Tiger II/ Königstiger" SdKfz 182 Ausf. B 42
Panzerkampfwagen VI "Tiger" SdKfz 181 Ausf. E 42
Panzerspähwagen SdKfz 223 34
Panzerspähwagen SdKfz 250/1 34
Panzerwerfer 42 37
Piaggio P.108 33

S
Savoia-Marchetti SM.79 "Gobbo Maleditto" 33
SdKfz 10 43
SdKfz 11 (Hansa-Lloyd) 43
SdKfz 124 "Wespe" 36
SdKfz 131 "Marder II" 37
SdKfz 263 44
Semovente 105-25 "Basotto" 32
Semovente 75-18 32
siG 33 (SF) 36
siG 33 auf PzKpfw II 36
Sturmgeschütz III SdKfz 142/1 Ausf. F 38
SU 122 61
SU 76 60
SU 85 60
Supermarine Spitfire MkVb 53
T-26 63
T-34 M40 63
T-34 M42 63
T-34/85 64

V
Valentine Mk III 50

W
Westland Lysander 53
Willys Jeep Sov. 58
Wyllis Jeep USA 54

Z
ZIS 6 64
ZIS-2 (57 mm) 59
ZIS-3 (76 mm) 60
Zugkraftwagen 1t SdKfz 10/5 D7 37

25 Pfd. (87,6 mm) Feldhaubitze 46
6 Pfd. (57 mm) Panzerabwehrkanone 47

LIZENZVERTRAG

Mit der Benutzung/Installation der DVD "Codename: Panzers - Phase Two" stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produktname: "Codename: Panzers - Phase Two"

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern ist lediglich an Sie lizenziert.

§1 Geltungsbereich

(1) Dieser Lizenzvertrag stellt eine abschließende Vereinbarung zwischen der CDV Software Entertainment AG ("CDV Software Entertainment AG") und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ("Softwareprodukt") sowie über die Gewährleistung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar. Sofern der Kunde das Softwareprodukt installiert, kopiert oder anderweitig benutzt, erkennt er die Bedingungen dieses Lizenzvertrages uneingeschränkt an.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von CDV Software Entertainment AG abzugeben.

(3) Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde die Bedingungen des Lizenzvertrages verletzt.

§2 Vervielfältigung und Sicherungskopien

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel keine Kopien, insbesondere Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Computerspiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher. Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden.

(2) Des Weiteren untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

§3 Mehrfachnutzungen UND Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechnersystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§4 Urheberrechte und Markenrechte

(1) CDV Software Entertainment AG behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

(2) Das Computerspiel unterliegt als Computerprogramm dem besonderen Schutz der §§ 69 a ff. UrhG.

§5 Programmänderungen, IdentifizierunGSmerkmale, Kopierschutz

(1) Der Kunde darf das Computerspiel nicht verändern. Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) und die Disassemblierung sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engeneering) sind unzulässig.

(2) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

(3) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Für den Fall, dass der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und CDV Software Entertainment AG trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 10 des vorliegenden Lizenzvertrages ist zu beachten.

(4) Andere als die in Abs. 3 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwendet werden soll.

(5) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn CDV Software Entertainment AG bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

§6 Erweiterung und Modifizierung des Spiels

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level-Editor, wenn im Spiel verfügbar, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verarbeiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet:;

(a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen;

(b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten;

(c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- od. Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugenschutzgesetze) verletzen;

(d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren;

(e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. CDV Software Entertainment AG befürwortet die nicht kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von CDV Software Entertainment AG, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen CDV Software Entertainment AG und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben..

§7 Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe

(1) Sofern dies durch diesen Lizenzvertrag nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer -to Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesem Lizenzvertrag gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von CDV Software Entertainment AG zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§8 Weitergabe des Spiels

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergabe des vorliegenden Lizenzvertrages auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien jedenfalls das Softwareprodukt vollständig und auf Dauer übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diesen Lizenzvertrag verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§9 Gewährleistung und Haftungsbegrenzung

(1) CDV Software Entertainment AG gewährleistet, dass das Softwareprodukt bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig Tagen ab dem durch die Originalquittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört.

(2) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen. CDV Software Entertainment AG behält sich in jedem Fall vor, das Recht des Kunden auf Rücktritt zu beschränken und dem Kunden anstelle der Nacherfüllung gegen Vorlage des Originalkassenbeleges die Lizenzgebühren zurück zu erstatten. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von weiteren dreißig Tagen übernommen. Die Geltendmachung der Gewährleistungsrechte ist nach Ablauf von sieben Tagen nach Ablauf des Gewährleistungszeitraums ausgeschlossen.

(3) Eine über die Gewährleistung gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet CDV Software Entertainment AG nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist CDV Software Entertainment AG nicht zum Ersatz von auf Zufälligkeit beruhenden Schäden oder Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet. Die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung wird ausgeschlossen. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung der CDV Software Entertainment AG entsprechend den Bedingungen des Lizenzvertrages auf die für das jeweilige Softwareprodukt tatsächlich geleisteten Lizenzgebühren. Dies gilt insoweit nicht, als CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

§10 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 3 des vorliegenden Lizenzvertrages den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderungen dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderungen umfassend.

§11 Schlussbestimmungen

(1) Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam oder nicht durchführbar sein oder ihre Rechtswirksamkeit oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden.

(2) Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

Tastatursteuerung

W – Anhalten	C – Stellung halten	H – Heilen/ reparieren
E – Angriff	V – Passiv	⇧ – Befehle ausführen
R – Bewegen	Q – Stehen	Space – Pause
S – Fahrzeuge bewegen	A – Ducken	← – Doppelte Geschwindigkeit
S – Soldaten	Y Z – Hinlegen	F6 – Schnelles Speichern
D – Aussteigen	N – Nächste Einheit auswählen	F9 – Schnelles Laden
F – Beson. Befehle	STRG + A – Alle Einheiten	F10 – Ziele anzeigen
X – Frei bewegen	STRG + S – Alle Soldaten	

Aktivierungs-Key

Online-Key

WWW.PANZERS.COM

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. CDV, das CDV-Logo und Codename: PANZERS - Phase Two sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Stormregion in Deutschland und/oder anderen Ländern.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
Uses Bink Video. ©1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.